



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

¿Qué haría él? El Role-Playing para la Enseñanza y el Aprendizaje de la Historia

Autor/es

IKER MARTÍNEZ DE MUSITU SANTIAGO

Director/es

IGNACIO GIL DÍEZ USANDIZAGA

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2016-17



¿Qué haría él? El Role-Playing para la Enseñanza y el Aprendizaje de la Historia, de IKER MARTÍNEZ DE MUSITU SANTIAGO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2017

© Universidad de La Rioja, 2017

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

Trabajo de Fin de Máster

¿Qué haría él? El Role-Playing para la Enseñanza y el Aprendizaje de la Historia

Autor:

Iker Martínez de Musitu Santiago

Tutor: Iganacio Gil Díez Usandizaga

MÁSTER:

Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)

Escuela de Máster y Doctorado



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AÑO ACADÉMICO: 2016/2017

RESUMEN

La utilización del *role-playing* como herramienta en el aula, nos aporta una serie de ventajas y beneficios que nos ayudan a contemplar la educación desde un punto de vista diferente. El presente Trabajo de Fin de Máster se apoya en el juego de roles como metodología para consolidar y profundizar los aprendizajes trabajados en la asignatura de Historia, concretamente en 4º de ESO. No solo trabajaremos contenidos, además, desarrollaremos una serie de actividades que nos permitan mejorar y utilizar las capacidades y habilidades de nuestros alumnos, fomentando el aprendizaje por descubrimiento.

Palabras clave: role-playing, dramatización, Historia, 4ºESO, aprendizaje por descubrimiento.

ABSTRACT

The use of *role-playing* as a tool in the classroom creates a number of advantages and benefits that allow us to view education from a different point of view. This Masters dissertation concentrates on the use of *role-playing* as method to reinforce and deepen the lessons learned in the subject of History, especially that of 4 Grade. Not only will we focus this work on the content of the subject, but we will also develop a range of activities that allow us to improve and use the skills and abilities of our students, promoting the use of learning through Discovery.

Key words: role-playing, dramatization, History, 4 Grade, learning through discovery.

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA

Contenido

1-INTRODUCCIÓN.....	4
1.1. Objetivos	6
2-MARCO TEÓRICO	7
2.1. Introducción al marco teórico.....	7
2.2. Desarrollo del marco teórico: el <i>role-playing</i> en el aula	8
2.2.1. Juegos de roles	8
2.2.2. La utilización de nuevas metodologías en el área educativa	9
2.2.3. Beneficios del juego de rol para los alumnos.....	10
2.2.4. Qué se espera del alumno dentro de esta técnica de juego.....	11
2.2.5. El papel del docente durante la práctica del <i>role-playing</i>	11
2.3. El <i>role-playing</i> en el área de las ciencias sociales	13
2.3.1. La necesidad del <i>role-playing</i> dentro del área de la Historia.....	13
2.3.2. El <i>role-playing</i> como metodología de cambio en el aula de Historia.....	15
2.3.3. La aplicación del <i>role-playing</i> dentro del currículum de 4º de la ESO	16
3-PROGRAMACIÓN.....	19
3.1. Justificación	19
3.2. Contexto	20
3.3. Objetivos	22
3.4. Competencias clave.....	24
3.5. Contenidos	26
3.6. Metodología	27
3.7. Estrategias	30
3.8. Tipos de actividades	31
3.9. Secuenciación.....	32
3.10. Recursos	34
3.11. Evaluación	36
3.12. Atención a la diversidad	38
3.13. Unidades Didácticas	40
3.14 UNIDAD DIDÁCTICA DESARROLLADA.....	68
5-PROYECTO DE INNOVACIÓN	82
5.1 Introducción	82
5.2. Objetivos	83
5.3. Metodología	84
Pautas para la realización correcta del desarrollo del <i>role-playing</i>	85
Rotura con la escuela tradicional.....	87

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA

5.4. Actividades desarrolladas.....	88
6-CONCLUSIONES.....	90
7-BIBLIOGRAFÍA.....	93

1-INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo tiene como título: “*El Role-Playing para la Enseñanza y el Aprendizaje de la Historia*”. Opté por escoger la metodología del *role-playing* por dos razones: la primera, es el hecho de haber trabajado anteriormente con ella. Hace meses tuve la oportunidad de poner en práctica esta herramienta con niños de Primaria (5º y 6º), dentro del área de la Educación Física. La segunda, tiene que ver con mi concepción de la innovación. Innovar consiste en conocer y analizar un proceso o un campo, y actuar sobre él, desarrollando mejores calidades y resultados. Por eso pienso que mi innovación tiene que ser capaz de mejorar la enseñanza de la Historia y asegurar la calidad de su aprendizaje.

En primer lugar, nos acercaremos a la definición y metodología del *role-playing*, mediante un marco teórico. En él, estudiaremos sus beneficios, su relación con la educación y su papel dentro del área de las Ciencias Sociales. Tras establecer este marco teórico que cimentará este trabajo, pasaremos a desarrollar una programación anual y una unidad didáctica pormenorizada de esa misma programación. La parte final del trabajo concluirá con una aportación particular nuestra en la metodología de la educación, dentro del apartado de proyecto de innovación. Será en este apartado donde expondremos una serie de actividades y los pasos para poder llevarlas a la práctica. Este último punto tendrá en cuenta uno de los objetivos más importantes de nuestro trabajo: mejorar y desarrollar nuevas actividades dentro de la enseñanza y aprendizaje de la Historia.

Este TFM está realizado en torno a la asignatura de Historia y Geografía, concretamente en el curso de 4º de la ESO. El desarrollo y elaboración de este trabajo ha sido realizado después de haber cursado el Máster de Profesorado y haber realizado durante dos meses prácticas en un CEPA.

Durante mi experiencia dentro del área de la educación en los últimos 5 años, he podido ver la dificultad que los alumnos tienen para concentrarse y volcarse en aprendizajes que les resultan aburridos o difíciles. Estos pensamientos negativos hacia algunas asignaturas se deben a diferentes prejuicios, malas experiencias de los alumnos y metodologías negativas utilizadas por los docentes. La mayoría de los alumnos tienen una opinión en común sobre la

asignatura de historia: es una asignatura en la que hay que memorizar para aprobar. Esta idea generalizada entre los alumnos, ha hecho que me replantee los diferentes instrumentos y herramientas que hay para exponer aprendizajes y optar por uno, para defender su uso en el aula.

Es necesario conocer a los alumnos individualmente y reconocer sus puntos fuertes y débiles antes de generalizar metodologías en el aula. Es importante resaltar este punto, para explicar que con este trabajo no quiero confirmar que la herramienta del *role-playing* sea un método infalible en el aula o que vaya a funcionar en todos los grupos, solo quiero exponer cuáles son sus capacidades y cuales sus límites. Cada docente debe saber siempre que es lo que le conviene a él y como debe aplicarlo en su grupo-clase.

Gracias al juego de roles podremos mejorar las metodologías y estrategias de aprendizaje en la Historia, obteniendo una serie de beneficios como enseñar a partir de actividades lúdicas. Gracias a actividades relacionadas con el juego, los alumnos van a conseguir una mayor motivación y atención dentro del aula. Esta metodología también nos va a permitir establecer una enseñanza en valores que desarrolle alumnos emocional y cognitivamente activos. Nos permitirá fortalecer uno de los objetivos más importantes planteados por la educación y que se puede ver reflejado dentro de los objetivos marcados por la UNESCO¹.

Es importante que tengamos en cuenta que los alumnos pueden desarrollar durante la práctica capacidades como: empatía, pensamiento crítico y toma de decisiones. Estas tres son capacidades que toda persona debe desarrollar adecuadamente para competir y vivir en sociedad. La empatía se desarrollará a partir de la interacción entre iguales y las relaciones personales. El pensamiento crítico y la toma de decisiones se trabajarán gracias a los diferentes pasos que nos permite dar el método: planificación, observación, dramatización e interacción, con un análisis reflexivo de estos.

¹ Los seis objetivos que la UNESCO cree fundamentales y que tiene el propósito de llegar a satisfacer las necesidades de aprendizaje de todos los niños, jóvenes y adultos a más tardar en 2015: <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/education-for-all/efa-goals/>

Cabe destacar que entre las mejoras que nos aporta, encontramos la ruptura con la escuela tradicional. Este nuevo enfoque hacia una forma de trabajar con el proceso de enseñanza-aprendizaje, que no solo nos va a permitir salirnos de los conceptos de escuela tradicional, sino que nos dejará buscar un nuevo enfoque que rompa con la rutina y que haga que los alumnos vean las clases desde otra perspectiva.

Por último, y como aporte más importante al área de la Historia, nos va a dar la oportunidad de consolidar aprendizajes ambientando las actividades en situaciones o entornos históricos. Los alumnos muchas veces no llegan a entender la historia, solo la aprenden por repetición, sin comprenderla y desarrollando falsos prejuicios. Gracias a esta metodología lograremos poder eliminarlos, mejorando el proceso de comprensión.

1.1. Objetivos

El objetivo principal de este TFM es que los alumnos desarrollen y consoliden conocimientos a través del uso del *role-playing*, dentro de la asignatura de Historia. Tomando este objetivo como principal y como punto de partida, los objetivos de este TFM son los siguientes:

- Justificar el uso del *role-playing* en la educación.
- Realizar diferentes actividades en las que se ejecute el *role-playing* en el aula de Ciencias Sociales de 4º ESO.
- Consolidar aprendizajes a partir de actividades lúdicas y motivantes.
- Fomentar la interacción entre iguales, promoviendo un aprendizaje más activo.
- Promover la educación en valores, formando sujetos emocional y cognitivamente activos.
- Trabajar la búsqueda de información a través de diferentes medios.
- Desarrollar un aprendizaje basado en el descubrimiento guiado.

2-MARCO TEÓRICO

"Quien mueve el cuerpo mueve el corazón, quien mueve el corazón, mueve las emociones; quien es capaz de emocionarse y quien es capaz de emocionar ha encontrado la llave del misterio-milagro de la educación."
(Carlos Pons -maestro y actor-)

2.1. Introducción al marco teórico

Dentro de este marco teórico, me he propuesto profundizar dentro de la herramienta del *role-playing*, considerada una de las principales técnicas psicodramáticas². La idea principal de este marco teórico es resaltar y justificar la importancia que tiene el *role-playing* dentro de la enseñanza, centrándonos únicamente en las Historia. Podemos definir *role-playing* como una técnica en la que los sujetos interpretan distintos roles a partir de la improvisación. También se conoce como técnica de dramatización, simulación o juego de roles.

Esta metodología comienza a tener fuerza, como modalidad educativa, gracias a autores como Jacob Levy Moreno o Eduardo Pavlosky. Como señalan Bezanilla y Miranda (2013), Moreno comienza a utilizar el juego de roles (*role-playing*), como medio para ampliar o corregir la percepción visual de los niños, haciendo que estos vean una serie de situaciones desde otro punto de vista diferente al suyo. Hoy en día, el *role-playing* sigue siendo respaldada por diferentes autores. Entre ellos, Cruz Aponaseko (2012, p.1432), el cual señala que "el *role-playing* se ha desarrollado a partir de las mejoras que otorgaba a los individuos y nos ha permitido utilizarlo como recurso para la mejora de aspectos cognitivos y psicológicos en las personas".

Basándome en los 6 objetivos de la educación que propone la UNESCO³, he creído conveniente analizar la técnica del *role-playing* como estrategia para lograr conseguir estos objetivos a partir de su práctica en el área educativa. Es importante darle importancia a nuevas e innovadoras metodologías, las cuales han sido mínimamente existentes en los centros de educación secundaria.

² El psicodrama es una forma de psicoterapia, ideada por Jacob Levy Moreno y concebida inicialmente como terapia grupal o psicoterapia profunda de grupo

³ Los seis objetivos que la UNESCO cree fundamentales y que tiene el propósito de llegar a satisfacer las necesidades de aprendizaje de todos los niños, jóvenes y adultos a más tardar en 2015. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/education-for-all/efa-goals/> (06/06/2017)

Técnicas como estas, pueden ser beneficiosa y efectivas en un futuro dentro de las aulas a la vez que lúdicas y motivantes.

Según autores como Prats, J. y Santacana, J., (2011, pp.59-60), el juego se convierte en una de las mejores formas para aprender conceptos propios de la cultura en la que estamos sumergidos. Una didáctica lúdica, cuya base metodológica es el juego de simulación, supone asumir roles en contextos modificados, permitiéndonos utilizar fórmulas de aprendizajes muy distintas a las habituales. Estos autores señalan que hay muchas posibilidades de enseñar historia mediante juegos de simulación, los cuales son instrumentos que nos permiten recrear situaciones y problemáticas del pasado, añadiendo que “la simulación estimula el pensamiento divergente, tan importante para comprender la historia, y es una herramienta para formarnos en la toma de decisiones, emulando el pasado y simplemente ubicándonos en el presente”.

Para llevar a cabo este TFM, he accedido a varias fuentes de información, tanto escritas como digitales. A la mayor parte de fuentes y publicaciones a las que he tenido acceso evidencian el *role-playing* como algo beneficioso dentro de su uso como herramienta de enseñanza-aprendizaje. Se puede decir, que, en estos últimos años, han aumentado las publicaciones e investigaciones sobre este tema ya que enriquece muchas de las áreas situadas dentro de la enseñanza. En muchas de estas fuentes escritas se hace referencia a la gran unión que encontramos entre este recurso metodológico y la inteligencia emocional, el área cognitiva, psicomotriz y afectiva.

Después de leer y analizar una amplia cantidad de artículos de investigación y otro tipo de publicaciones, he podido establecer unos mismos beneficios⁴ que siempre coinciden en el aula cuando se emplean juegos que implican el juego de roles.

2.2. Desarrollo del marco teórico: el *role-playing* en el aula

2.2.1. Juegos de roles

La técnica de role-playing permite la adquisición de capacidades como la perspectiva social, la empatía y el role-taking. En ella, se trabajan conjuntamente

⁴ Estos beneficios se tratarán en un apartado más adelante.

aspectos como: la dirección de las relaciones interpersonales, y las motivaciones racionales y emocionales que actúan en la toma de decisiones, siendo todo ello objeto de análisis posterior. Mediante la práctica continuada del role-playing los alumnos exploran los sentimientos, actitudes, valores y percepciones que influyen en su conducta, a la vez que se sienten forzados a descubrir y aceptar el rol de los demás. La mejora de la capacidad de resolución de conflictos y la capacidad para asumir las consecuencias que se derivan de la toma de decisiones son también aspectos trabajados en el juego de roles. De forma muy sintética podemos decir que esta técnica consiste en dramatizar a través del diálogo y de la interpretación quizás improvisada, una situación que presente un conflicto con trascendencia moral. Es decir, el problema que se plantee debe ser “abierto”, pudiendo dar lugar a posibles interpretaciones y soluciones. La presencia de distintos personajes permitirá introducir diferentes puntos de vista y distintas lecturas ante el mismo suceso (Martín García, 1992, pp.63).

Podríamos decir que es similar a la representación teatral, pero con una diferencia entre ellos: durante el juego de roles los participantes no se ciñen a una historia en la que hay que seguir un guion, sino que estos representan papeles a partir de la improvisación, bajo las pautas o criterios dadas por un “director” o “guía”.

El juego de rol permite a los alumnos interpretar diferentes papeles y meterse en el personaje. No debemos confundir el juego de roles con el de simulación, en el juego de rol se interpretan personalidades distintas a la nuestra, mientras que en el de simulación actuamos con preguntas como: *¿Qué haría yo?*

2.2.2. La utilización de nuevas metodologías en el área educativa

Nuestro mundo se encuentra en un constante cambio. Pero si observamos el contexto histórico en el que nos encontramos, podemos darnos cuenta, que la velocidad del cambio es mucho mayor que la de cualquier otro momento histórico ya sucedido.

Las instituciones educativas seguirán siendo necesarias para una etapa de la vida, de las personas, pero habrá que plantearse un fuerte cambio en contenidos y metodología. A esto se une la diferente concepción del conocimiento de tipo diacrónico que se alarga toda la vida y se mezcla con el trabajo. Ello ha hecho cuestionarse el valor de la educación. Está claro que seguirá existiendo una amplia base educativa para los primeros años de la vida de las personas, pero

habrá que plantearse cómo y en qué cosas educar: de conocimientos válidos para toda la vida, a preparar para aprender durante toda la vida. Por ello cobra especial importancia el aprendizaje de habilidades y actitudes, frente al de conocimientos inamovibles. Recuperar centros educativos centrados en valores éticos, solidarios o humanos es ahora una cuestión casi de supervivencia. En el nuevo modelo lo que se valora son las competencias y las capacidades y éstas deben desarrollarse en cada trabajador de forma única. Los recursos humanos se han de gestionar más de modo individual que colectivo. Se trata de que nos demos cuenta que hay que construir una sociedad nueva para la humanidad, no para la tecnología (Cantón Mayo, 2001, pp.205-206).

El juego dentro de la educación puede ayudarnos a crear motivación e interés para el alumno. En muchas ocasiones, y hablando desde mi propia experiencia personal, he podido observar cómo los alumnos que podríamos considerar, “menos participativos”, han despertado sus ansias de hacer cosas a la hora de jugar a un juego. Con esto quiero decir, metodologías poco rutinarias dentro del aula, puede ayudarnos a introducir nuevos tipos de conceptos, procedimientos y valores.

2.2.3. Beneficios del juego de rol para los alumnos

Como he señalado anteriormente en otros apartados, la práctica de la técnica del *role-playing* brinda la oportunidad de desarrollar ciertas mejoras dentro de las capacidades, de la identidad, de la personalidad y del aprendizaje afectivo y cognitivo del alumno. La autora Maite Garaigordobil (1995, pp.76-77) define los objetivos terapéuticos del método de *role-play* aplicados en alumnos, basados en los aportes de las investigaciones de diversos autores, concluyendo en 5 objetivos:

- 1.-Positivos efectos e interacciones entre iguales, y menos agresividad y conducta hiperactiva.
- 2.-Un incremento de las aptitudes sociales cooperativas.
- 3.-El desarrollo de las habilidades sociales.
- 4.-Un incremento de las conductas pro-sociales, así como una disminución de los niveles de agresión manifiesta, de conductas agresivas, de apatía y timidez.
- 5.-Una mejora en la resolución cooperativa de los problemas de relaciones.

2.2.4. Qué se espera del alumno dentro de esta técnica de juego

El alumno debe tener presente siempre que su papel en este tipo de juegos va a consistir en interpretar un personaje, y que no se tiene que representar a él mismo. Según Marc Breel (2010, p.106) “el papel de los jugadores es imaginar qué haría un personaje concreto, según los valores, las vivencias y el bagaje de este personaje. Es decir, ser coherente con lo que hay en la hoja de personaje”.

Estas pautas y esta selección de personajes tienen que estar siempre estipulada y de alguna forma u otra presentada y explicada a los participantes. Es necesario que las personas que lo van a llevar a la práctica comprendan los objetivos que se quieren lograr y el procedimiento por el cual se van a alcanzar los contenidos estipulados.

2.2.5. El papel del docente durante la práctica del role-playing

El principal objetivo de este TFM es lograr plasmar un proyecto de innovación que pueda llevarse de forma realista a un aula de Educación Secundaria, pero ¿es la innovación algo fácil de llevar a cabo en la actual área educativa? Según Prieto Jiménez (2008, p.336) “los diferentes profesores, que en la actualidad imparten su enseñanza en las escuelas de educación primaria y secundaria, encuentran una disyuntiva a la hora de poner en práctica su docencia. En numerosas ocasiones los profesores se percatan de las diferentes necesidades formativas que presentan sus alumnos, pero, debido a la rigidez de los planes de estudio, se ven obligados a no abandonar los cánones impuestos por los organismos educativos superiores”. De esta forma muchos de los profesores anulan su capacidad de innovación. Sin esta “innovación”, o estos nuevos procesos de adaptación, no se pueden alcanzar las metas que nos proponemos. Esta importancia también es señalada por la autora, la cual afirma que “esta capacidad de innovación es la que dota a todos los sistemas educativos de cierta viveza y naturalidad, ofreciendo respuestas precisas a situaciones concretas” (2008, p.336).

La necesidad de mejora en el área educativa, sitúa al docente en primera línea. Los docentes son los que, a partir de nuevas metodologías y recursos, deben conseguir un aprendizaje mejorado y más efectivo.

Gracias al *role-playing* vamos a poder dejar a un lado lo que podemos llamar “la escuela tradicional” y desarrollar un sistema de aprendizaje que funcione de forma intermitente⁵ combinada con otras metodologías, permitiéndonos salir de la rutina y situar al alumno como un sujeto activo y nombrándolo protagonista de sus aprendizajes. Para ello el profesor debe convertirse en guía y facilitador de información durante el proceso de las clases. En el libro *Aprender a aprender: nuevos métodos* de Delacôte (2009, p.159), se señala que “la modelización del docente, debe consistir en poner de manifiesto la forma en que un experto desarrolla su actividad, de tal manera que los alumnos puedan observar y construir un modelo conceptual de los procesos necesarios para cumplir con una determinada tarea. Se trata, en consecuencia, de exteriorizar aquello que habitualmente es tácito e implícito”. El docente siempre tiene que ser modelo y ejemplo ante los alumnos, sobre todo cuando se lleve a cabo la dramatización. El alumno debe ver ejemplos y comprender qué se quiere realizar o reproducir. Durante la realización de dichas actividades o juegos, el profesor debe siempre intentar llevar a cabo una ejemplificación o un modelo de lo que se va a trabajar y como se debe trabajar.

El docente buscará siempre una relación entre los contenidos que se trabajen y su utilidad o su relación con sucesos de la vida real. Siempre debe tener en cuenta que se está realizando el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de un punto que el alumno conoce (aprendizaje significativo). Estos contenidos que se trabajen tiene que tener una aplicabilidad en el mundo real, demostrando que son útiles para su día a día.

Gracias a esta técnica, el profesor tendrá un amplio abanico de posibilidades para lograr obtener unos resultados efectivos y conseguir desarrollar las competencias elaboradas para la mejora y calidad de la educación. El aprendizaje se va a llevar a cabo de modo interactivo entre los alumnos, requiriendo al profesor una orientación siempre “realista” y “marcada” (de forma flexible) en el rumbo de la simulación. “En todo proceso de comunicación en el aula se hace necesario que el profesor dialogue con sus alumnos en pos de una

⁵ Intermitente: cuando utilizo esta palabra es para indicar que en el caso del *role-playing* su uso en el aula debería ser intercalado. Su utilización debe provocar un refuerzo y a la vez motivación, por ello, no se puede volver algo rutinario, ya que perdería sus propiedades.

metodología activa que logre el aprendizaje significativo de los alumnos. Incentivar su participación, involucrarles y ayudar a que se responsabilicen de su propio aprendizaje se perfila como un continuo interactivo en el que la capacidad argumentativa cobra una especial relevancia. El docente ya no se presenta como mero transmisor de conocimientos, sino que su rol se configura como el de un acompañante cognitivo que guía a los estudiantes en su trabajo de aprender a aprender y adquirir aquellas competencias necesarias para la vida” (De la Calle Carracedo, 2015, p.67-75).

2.3. El *role-playing* en el área de las ciencias sociales

García Barrera hace hincapié en que la finalidad de la didáctica de la historia y las ciencias sociales consiste, en analizar las prácticas de enseñanza, la realidad de la enseñanza de la historia y las otras ciencias sociales, sus finalidades o propósitos, sus contenidos y sus métodos, para detectar y explicar sus problemas, buscarles soluciones y actuar para transformar y mejorar la práctica de la enseñanza y los aprendizajes. Es fundamental la mejora de las metodologías y las estrategias de aprendizaje.

“La innovación en nuestra área se encuentra en intentar visibilizar los contenidos ausentes para problematizar la enseñanza de las Ciencias Sociales. Abordar los problemas sociales e incorporar perspectivas poco habituales, como la de género, revalorizarán los contenidos sociales cómo instrumentos útiles en la formación de ciudadanos” (De la Calle Carracedo, 2015, p.11). Dentro de estos contenidos de formación, no debemos olvidar establecer una enseñanza en valores, ya que el aprender a ser personas, el lograr desarrollar alumnos emocional y cognitivamente activos es el objetivo básico de la educación.

2.3.1. La necesidad del *role-playing* dentro del área de la Historia

Tenemos que tener en cuenta que el juego de roles no es una simple herramienta que se utiliza por el mero hecho de innovar o no caer una rutina. Estamos hablando de un tipo de metodología necesario en el área de la Historia, que ayuda al alumno a generar un nuevo pensamiento ante esta.

Los alumnos suelen considerar que la Historia exige siempre el empleo de la memorización. Creen que otras capacidades como las cognitivas o como la comprensión o la reflexión no se ponen en juego durante la enseñanza y el aprendizaje de esta materia. Pero aprender y enseñar Historia exige un pensamiento complejo tanto por parte del profesorado como de los alumnos. Si pensamos por un momento lo que nos requiere y lo que nos ha requerido el aprendizaje de la Historia, recordaremos que han girado alrededor de problemas interesantes, generadores y organizadores, que nos han exigido de valoraciones críticas de la evidencia y de los relatos. También veremos la importancia de nuestros puntos de vista personales ante las diferentes situaciones o hechos y la utilización de estos para comprender los de otros. A la vez siempre hemos empleado datos, conceptos e interpretaciones para hacer juicios y, posteriormente, si la evidencia es persuasiva, hacer cambios en nuestros juicios sobre un proceso o acontecimiento histórico (Valverde Berrocoso, 2010, pp.84-89).

La Historia siempre nos ha exigido utilizar capacidades de reflexión y comprensión. Estas capacidades han sido limitadas, por dificultades que han impedido a los profesores y a los alumnos llevarlas a cabo. Valverde Berrocoso (2010, pp.84-85) asegura que una de las principales dificultades que surge en este proceso de enseñanza-aprendizaje es de los alumnos. Estos muchas veces carecen de la capacidad para capturar la naturaleza del contexto histórico. Cuando quieren analizar el pasado, lo analizan a partir de su propio presente, sin comprender los aspectos y factores que afectan a esa errónea visión. Por ello, conseguir que un alumno sitúe un fenómeno histórico en su contexto puede ser considerado como una actividad clave en la enseñanza de la Historia.

Hernández Cardona (2010) indica que la implementación del método histórico en Secundaria es compleja. Advierte que parte del alumnado, cuyo pensamiento formal todavía está en un desarrollo inicial, se enfrentan a distintas dificultades cuando intentan solucionar problemas que exigen la aplicación del método como sistema, con independencia de que se faciliten ayudas. Por eso, desarrollar actividades motivantes a partir del juego, puede hacer que esos métodos se realicen con mayor facilidad por el alumnado.

2.3.2. *El role-playing como metodología de cambio en el aula de Historia*

Una de las maneras más eficaces para entender la historia, se logra comprendiendo cómo era cada situación, que sentían los personajes que la escribieron, que la vivieron. Según Grande de Prado, M. & Abella García, V. (2010, pp.60-61) la historia pasada es difícil de comprender si no la reproducimos, si no nos acercamos todo lo posible a ella. Un adolescente, no comprenderá en ningún momento un suceso o situación histórica hasta que no forme parte de ella. Podrá aprenderla, pero quizás no podrá llegar a comprenderla. La relación entre juegos de roles e historia es evidente (basta con ambientar la actividad en situaciones o entornos históricos bien documentados). Con el *role-playing* no solo se pretende que los alumnos investiguen, observen, interactúen, representen y reflexionen sobre la realidad histórica, sino que a través de la empatía logren borrar los prejuicios que surgen hacia los sucesos del pasado, haciendo lo invisible, visible. Esta metodología “lúdica” podríamos considerarla parte de un aprendizaje por descubrimiento, una herramienta para proporcionar a los alumnos procesos para crear nuevas estrategias de aprendizaje. Se trata de un aprendizaje integral del alumnado, que le permite profundizar en los contenidos que se trabajan en esta área y ponerlos en práctica.

Según Garaigordobil (1995, p.71) el alumno en la representación de otro personaje reflexiona sobre la experiencia de otro y sobre la situación vivida por él, asume el papel de otro, tomando su perspectiva, siendo este proceso de gran importancia en la superación del egocentrismo, requisito necesario para el desarrollo moral.

Otros autores señalan la utilización de otro tipo de actividades (Dolors, 2004, p.6):

- Actividades de localización y juegos de simulación que se utilizan en geografía. Su objetivo es tomar decisiones sobre cuestiones diversas: localización de industrias, de carreteras, de ferrocarriles, de cuestiones urbanísticas, etc.
- Las actividades basadas en la empatía son muy útiles para ayudar al alumnado a comprender las intenciones y las motivaciones de los

agentes históricos. También para ayudarles a explicitar sus concepciones y entender el relativismo.

- Las dramatizaciones son simulaciones en la que la empatía y la adopción de roles tienen un papel relevante. Pueden utilizar técnicas teatrales.

2.3.3. La aplicación del role-playing dentro de 4º de la ESO

Dentro de la asignatura de 4º de la ESO se eliminan los contenidos de Geografía, dejando solo los de Historia. Esto nos va a permitir usar el juego de roles dentro del aula con mayor facilidad. A diferencia de la Geografía, la Historia nos permite generar escenarios con más destreza, para interactuar y resolver ciertas dificultades que surgen dentro de la didáctica de la Historia en Secundaria.

Acosta (2015, p.49) explica que se puede enseñar historia en Secundaria intentando transmitir su condición de ciencia desde una metodología expositiva, pero que a efectos prácticos los resultados obtenidos desde este enfoque han sido y siguen siendo pobres. Por ejemplo, a la hora de trabajar con un sistema de gobierno o un régimen, nos enfrentamos a problemas como que los alumnos piensan que son ideas antiguas, alejadas de la realidad, que a ellos no les afectan. Este tipo de ideas surgen cuando, de manera expositiva, el profesor trasmite esos contenidos. Si aplicamos un proceso en el que entre en juego el *role-playing*, podemos conseguir generar una pequeña o gran simulación que genere pensamientos reflexivos en los alumnos y que haga que conciban la historia desde un punto de vista que no se da normalmente.

Además, Acosta (2015, p.49) considera que la metodología por descubrimiento sigue siendo un instrumento apropiado para incorporar el método hipotético-deductivo de investigación histórico en la enseñanza, por ejemplo, a través del método de proyectos. Señala que si el estudiante, además de conocer la fundamentación de la historia como ciencia también experimenta con ella, es decir, si aplica las técnicas de su método, puede hacer suya esa interpretación con más facilidad.

Según Prats, J. y Santacana, J. (1998) la historia desarrolla una serie de dificultades en las aulas de Secundaria. Una de las dificultades que aparece en las clases de Secundaria es el uso del pensamiento abstracto de alto nivel, que supone, el estudio de la Historia. Se hace necesario una presentación de los temas de estudio a niveles adaptados a los estadios operativos del alumnado. Los docentes tienen que ser capaces de aislar informaciones que forman parte de un todo social dinámico. Este procedimiento es necesario, pero a la vez impide a los alumnos reforzar conocimientos y les aísla de conocimientos que quizás para ellos sean necesarios. Dentro de los contenidos de 4º de la ESO, podemos destacar contenidos como: la Revolución Industrial, en el que aparecen figuras como el obrero y la patronal. A la hora de enseñar este tipo de aprendizajes en clase, los alumnos pueden hacerlo desde el rol de historiador o investigador por el aprendizaje y la formulación de un problema del pasado, real o al menos verosímil, en torno al cual se realiza una investigación. Por ejemplo, se pueden generar debates en los que la mitad de la clase interprete el rol de los patronos y la otra mitad el rol de los obreros, con el objetivo de lograr una serie de negociaciones. De esta forma los alumnos pueden llegar a sentir o intuir de una manera más clara la situación histórica y los acontecimientos ocurridos.

Otra dificultad que destacan es la que surge a la hora de seleccionar fuentes de información. Es necesario saber reconocer los tipos de fuentes históricas que se pueden utilizar en una línea concreta de investigación, y dentro de esta, seleccionar tipos de fuentes que podrían ser útiles para proporcionar información en una investigación histórica. Al mismo tiempo, es importante comparar críticamente las fuentes utilizadas y reconocer que el valor que tienen las fuentes está determinado en gran parte por las preguntas que hacemos sobre los datos que ofrecen sobre su origen o su relación con el tema del que tratan o al que pertenecen. Una de los objetivos del proceso de *role-playing* se centra en la preparación de un rol. Dentro de esta fase se trabajará la búsqueda de información, la selección de fuentes y la realización de pequeñas investigaciones, que ayudarán a los alumnos a desarrollar un espíritu crítico y habilidades relacionadas con la toma de decisiones.

El juego de roles también nos permite trabajar desde distintos puntos los contenidos, por ejemplo, desde el ámbito artístico de la historia. Si analizamos la

historia que se trabaja en 4º de la ESO, podemos visualizar un recorrido histórico que podemos vertebrar con cuadros históricamente importantes. Estos cuadros colocados en orden cronológico o según el acontecimiento histórico que pretenden reflejar, y analizando su significado o contexto histórico, nos pueden servir como guion para conocer la historia contemporánea. Es por eso, que podemos utilizar el *role-playing* para dramatizar cuadros y realizar a través de ellos diferentes juegos y actividades.

La gran cantidad de personajes históricos que aparecen en los contenidos de este curso, permiten al docente generar diferentes actividades con ellos. Un personaje histórico importante dentro de la historia contemporánea tendrá a su alrededor mucha bibliografía y fuentes donde buscar cómo era, qué le gustaba, cómo actuaba... Esto es otra de las ventajas por las que el cuarto curso de secundaria es el curso donde más podemos trabajar la Historia con este tipo de metodología y nos va a permitir llevar a cabo los siguientes aspectos:

Se aprende REPRESENTANDO	Representación
Se aprende DESCUBRIENDO	Interés
Se aprende HACIENDO	Motivación
Se aprende TRABAJANDO	Prácticas o actividades
Se aprende COMPARTIENDO	Valores
Se aprende SINTIENDO	Ser crítico
Y todo ello nos lleva a una REFLEXIÓN.	Debate (Conclusión)

3-PROGRAMACIÓN

3.1. Justificación

La programación didáctica es el instrumento que nos permite planificar y anticiparnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual pretendemos desarrollar en el aula con nuestros alumnos. Esta herramienta nos va a permitir que las clases no sean prácticas pedagógicas arbitrarias. Con la programación lo que hacemos es poder racionalizar nuestro proceso de EA, y de esta forma poder lograr una mayor calidad en nuestros procedimientos. Esta programación nos permitirá ir modificándola y adaptándola a los problemas o situaciones que se den dentro del aula durante su puesta en práctica.

Para desarrollar esta programación vamos a utilizar una contextualización y un grupo de alumnos hipotéticos, a los cuales nos adaptaremos, nos prepararemos para cubrir sus necesidades y con los que desarrollaremos las unidades didácticas. Por ello, no podremos especificar datos concretos de las características de los alumnos y pensaremos que es un grupo heterogéneo y diverso, como cualquier clase de la ESO.

La programación es el tercer nivel de concreción curricular dentro del sistema educativo. Dentro de este sistema educativo quedan establecidos los elementos que intervienen en el proceso de EA: los objetivos; los contenidos; la metodología y los recursos didácticos; los criterios y procedimientos de evaluación; el tratamiento de las competencias básicas y la educación en valores y las medidas de atención a la diversidad.

Esta programación está dirigida al 4º curso de la ESO (14-15años), dentro de la asignatura de Historia y Geografía. Todos los contenidos utilizados dentro de esta programación están extraídos de del Decreto 19/2015, de 12 de junio del 2015, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Los contenidos dentro de este curso son fundamentales en el desarrollo del alumno, ya que, engloban el contexto histórico más próximo en el que se

encuentra. Se podría considerar que vamos a permitir conocer al alumno el final del Antiguo Régimen, como nace la Revolución en Francia y como a partir de una Revolución Industrial se forma una sociedad capitalista que llega hasta nuestros días. Pasando por dos Guerras Mundiales a nivel Internacional y por las Repúblicas y la Guerra Civil a nivel estatal. Llegaremos hasta nuestros días donde el desarrollo tecnológico y la globalización han sido los mayores moldeadores de la historia actual.

Hay que destacar la idea que tenemos sobre el área de Historia y Geografía dentro de la etapa de secundaria. La mayoría de nuestros alumnos no van a ser historiadores, no necesitan la máxima perfección dentro del conocimiento de la historia. Por esto, hemos querido centrar la programación en algo que va más allá y que tiene que ver con la idea de las competencias clave⁶. Hemos aprovechado los contenidos históricos para fomentar valores en los alumnos; para crear estrategias y herramientas de aprendizaje en ellos y para ellos; en darles la oportunidad de poder pensar como lo hicieron en otras épocas históricas e incluso incitarles a crear un pensamiento crítico a partir de sucesos y hechos históricos y actuales.

3.2. Contexto

Localidad: el centro se encuentra situado en el norte de la ciudad de Logroño (La Rioja). Se trata de una ciudad con unos 151.000 habitantes. El alumnado que acoge el centro es un alumnado perteneciente a una clase media. El nivel sociocultural de la ciudad es medio también, ya que por encima de los 45 años pocos con los que tienen carrera universitaria o estudios. La ciudad ahora está siendo receptora de inmigración. Casi un 10% son inmigrantes.

Estudios: el centro se llama I.E.S Germinal. El centro es un centro público en el que se imparte Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional Básica y PMAR. Son un total de 567 alumnos.

⁶ Explicado en el apartado de competencias clave.

Instalaciones: el centro está constituido por tres edificios, lo cual permite separar a los alumnos más jóvenes de los mayores. Se trata de un centro con dos líneas, siendo la excepción 1º y 3º de ESO que poseen de 3 líneas.

Aparte de los tres edificios el centro cuenta con un polideportivo, campo de fútbol, un campo de baloncesto, una huerta, zonas de césped y un parking para profesores.

En el primer edificio están todas las clases para la ESO, compuesto por dos pisos. En el primer piso hay aulas, servicios y un aula destinada a actividades comunes. En el segundo piso encontramos biblioteca, tutorías, sala de profesores, servicio de orientación escolar, sala de informática, dos aulas de desdoble y un aula compartida de religión e inglés.

Por otro lado, el edificio de Bachiller está compuesto por tres pisos:

- En el primero podemos encontrar la jefatura de estudios, dirección, el comedor, el cuarto del conserje, biblioteca-laboratorio, la sala de profesores, la sala de la fotocopidora, el aula de la orientadora, la sala de la limpieza una sala para guardar material, servicios para profesores, servicios para alumnos y servicios adaptados.
- En el segundo y tercer piso podemos encontrar las aulas de los alumnos, además de las aulas dedicadas a las tutorías de Educación Física, Música, inglés, Religión, Compensatorias, Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje. Además, cuenta con servicios para profesores, para alumnos y aseos especiales. También podemos encontrar salas para tutorías y el almacén.

Los dos edificios tienen una forma rectangular, y tienen escaleras y ascensor para subir y bajar entre los pisos.

En el tercer edificio está el polideportivo, que tiene dos pistas deportivas, almacén de materiales, gradas, oficina y aseos, tanto en la planta baja como en la planta principal.

Alumnos en el aula: esta programación va dirigida a Cuarto de Educación Secundaria Obligatoria y a un grupo que está formado por 30 alumnos. Las

edades están comprendidas entre los 15 y 16 años. Las características de los alumnos que componen el aula son las siguientes:

- Tres alumnos repetidores.
- Dos alumnos de origen latinoamericano (llevan 3 años en España).
- Una alumna con déficit auditivo leve que requiere adaptaciones significativas.
- Ocho alumnos con asignaturas pendientes del curso anterior
- Catorce alumnos que promocionan adecuadamente (entre ellos tenemos alumnos de origen ucraniano, rumano, chino, francés y senegalés).
- Un alumno con TDAH (medicado).
- Un alumno en silla de ruedas.

3.3. Objetivos

Generales

Tomando como referencia la LOE⁷, y el Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre de la comunidad autónoma de La Rioja, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Geografía e Historia, se han elaborado los siguientes objetivos:

1. Identificar los procesos y mecanismos que rigen los hechos sociales y las interrelaciones entre hechos políticos, económicos y culturales y utilizar este conocimiento para comprender la pluralidad de causas que explican la evolución de las sociedades actuales, el papel que hombres y mujeres desempeñan en ellas y sus problemas más relevantes.

2. Identificar, localizar y analizar, a diferentes escalas, los elementos básicos que caracterizan el medio físico, las interacciones que se dan entre ellos y las que los grupos humanos establecen en la utilización del espacio y de sus recursos, valorando las consecuencias de tipo económico, social, cultural, político y medioambiental.

⁷ Los objetivos generales quedan establecidos en esta programación 2016-2017 a partir de la LOE, por su abstracción dentro del actual documento de la LOMCE.

3. Comprender el territorio como el resultado de la interacción de las sociedades sobre el medio en que se desenvuelven y al que organizan.

4. Identificar, localizar y comprender las características básicas de la diversidad geográfica del mundo y de las grandes áreas geoeconómicas, así como los rasgos físicos y humanos de Europa y España.

5. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos relevantes de la historia del mundo, de Europa y de España para adquirir una perspectiva global de la evolución de la Humanidad y elaborar una interpretación de la misma que facilite la comprensión de la pluralidad de comunidades sociales a las que se pertenece.

6. Valorar la diversidad cultural manifestando actitudes de respeto y tolerancia hacia otras culturas y hacia opiniones que no coinciden con las propias, sin renunciar por ello a un juicio sobre ellas.

7. Comprender los elementos técnicos básicos que caracterizan las manifestaciones artísticas en su realidad social y cultural para valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico, asumiendo la responsabilidad que supone su conservación y apreciándolo como recurso para el enriquecimiento individual y colectivo.

8. Adquirir y emplear el vocabulario específico que aportan las ciencias sociales para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.

9. Buscar, seleccionar, comprender y relacionar información verbal, gráfica, icónica, estadística y cartográfica, procedente de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, los medios de comunicación y las tecnologías de la información, tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás de manera organizada e inteligible.

10. Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas humanos y sociales.

11. Conocer el funcionamiento de las diferentes sociedades, apreciando sus valores y bases fundamentales, así como los derechos y libertades como un logro irrenunciable y una condición necesaria para la paz, denunciando actitudes y situaciones discriminatorias e injustas y mostrándose solidario con los pueblos, grupos sociales y personas privados de sus derechos o de los recursos económicos necesarios.

Específicos

- Ubicar cronológicamente acontecimientos y hechos históricos que suceden a partir del siglo XVIII, hasta la actualidad.
- Entender las causas y consecuencias de los grandes acontecimientos y sucesos históricos que ocurren a partir del siglo XVIII, hasta la actualidad.
- Aprender a recoger hechos históricos en esquemas, mapas conceptuales o mapas cronológicos.
- Acceder a los conocimientos de historia a partir del *role playing*: representar cuadros, actuar como personajes históricos, reproducir sistemas de gobierno...
- Aprender a pensar de forma razonada y dar sus opiniones sobre diferentes situaciones, acontecimientos o hechos en la historia.
- Mostrar diferentes valores que tienen que ver con la tolerancia y la convivencia en paz con todas las culturas.
- Investigar las diferentes formas que hay de aprender o de enseñar la Historia.

3.4. Competencias clave

Según la Unión Europea la adquisición de estas Competencias Clave es algo indispensable para que los individuos alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional que se ajuste a las exigencias del mundo actual.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un “saber hacer” que se emplea en diferentes contextos académicos, sociales y profesionales. Para

que realmente exista una retroalimentación entre los diferentes contextos necesitamos una completa comprensión del conocimiento en las competencias y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

En esta Unidad desarrollarán las siguientes competencias: competencia en comunicación lingüística (CCL), competencia digital (CD), sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE), competencia para aprender a aprender (CPAA), conciencia y expresiones culturales (CEC), competencias sociales y cívicas (CSC) y Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT):

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** esta competencia estará reflejada durante toda la programación, ya que, la comunicación escrita, lectora y la comprensión de las mismas serán necesarias durante todas las sesiones.
- **Competencia digital (CD):** la competencia digital estará muy presente durante las actividades, tanto en nuestros apoyos durante la transmisión de información como a la hora de trabajar los alumnos. Se intentará desarrollar esta competencia de forma de que el alumno aprenda a hacer un uso responsable de ella, y sepa utilizar las TIC como recurso valioso e importante dentro del área académica y fuera de ella.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE):** al alumno se le deja claro que debe saber trabajar en grupo y de forma individual. Se le anima a tener que hacer los trabajos apoyado por sus compañeros y de esta forma conseguir nuevas iniciativas y un espíritu de aprendizaje mejor. El alumno aprenderá a trabajar: tomando decisiones, organizándose, planeando, teniendo la capacidad del cambio, resolviendo problemas, sabiendo liderar, sabiendo evaluar, conociendo sus puntos débiles, conociendo los puntos fuertes...
- **Conciencia y expresiones culturales (CEC):** esta competencia está durante todas las actividades presente, ya que estamos situados en el área de la Historia y la Geografía. Se trata de comprender el pasado, conocerlo y lograr crear una conciencia social y cultural. Esto nos

servirá para poder hacer del alumno una persona que participa en la vida cultural; que conoce el significado y el valor del patrimonio histórico; que es capaz de conocer el pasado para utilizarlo en el presente; ...

- **Competencias sociales y cívicas (CSC):** el alumno debe saber en todo momento como participar en la sociedad del modo más correcto posible. Debe ser parte del mejor mundo posible. Para ello el trabajo cooperativo, las charlas de especialistas con diferentes opiniones, el valor de la actitud, el valor de la responsabilidad, ... serán partes importantes de esta programación.
- **Competencia para Aprender a aprender (CPAA):** en esta programación se deja muy claro que uno de los objetivos que planteamos es que el alumno construya su propio aprendizaje. Por ello utilizaremos la actividad de “investigación”, de contraste de información, el aprendizaje a partir de exposiciones de los propios alumnos, los juegos, el trabajo en grupo, la dramatización... y con todo ello la supresión del libro de texto.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT):** esta capacidad se desarrollará a partir de la elaboración de ejes cronológicos y la interpretación de datos estadísticos demográficos.

3.5. Contenidos

CONTENIDOS	*CRITERIOS DE EVALUACIÓN ⁸
Valoración y opinión del pasado para poder comprender el presente: la herencia cultural y social.	1.1. Participar y valorar los contenidos e ideas trabajadas en clase.
Exposición de un tema histórico a partir de la previa investigación y búsqueda de fuentes contrastadas.	2.1. Exponer y presentar unos contenidos históricos contrastados a partir de diferentes recursos: escritos o digitales.
Consolidación de una madurez personal que les permita desarrollar su espíritu crítico.	3.1. Desarrollar criterios propios a partir de hechos o acontecimientos trabajados en el aula.

⁸ Los criterios de evaluación están desarrollados junto a los contenidos, para facilitar la comprensión de estos.

Conocimiento y valoración crítica de diferentes acontecimientos y situaciones históricas de los siglos XVIII, XIX, XX y XXI.	4.1. Analizar diferentes acontecimientos, situaciones, personajes históricos y características de los periodos históricos trabajados entre el siglo XVIII y XXI. 4.2. Valorar la importancia de los acontecimientos ocurridos en este periodo a partir de su manipulación y entendimiento.
Utilización de las TIC para búsqueda, obtención y selección de información con responsabilidad y solvencia.	5.1. Utilizar las TIC como instrumento de trabajo a partir de diferentes tipos de necesidades. 5.2. Buscar distintas formas de llevar a cabo búsquedas y obtenciones de información fiables y contrastadas.
Aplicación del <i>role playing</i> como estrategia de aprendizaje de la historia y sus personajes.	6.1. Dramatizar o reproducir diferentes contextos, hechos o figuras de la historia.
Diversidad cultural: conocimiento, tolerancia y respeto hacia la multiculturalidad: religiones, culturas y etnias.	7.1. Valorar que existen otras costumbres y creencias diferentes a las de uno y saber respetarlas y tolerarlas para lograr un bienestar común.
Conocimiento y utilización de estrategias de enseñanza y aprendizaje a partir de fuentes obtenidas por fuentes históricas (gráficos, datos, información, imágenes).	8.1. Diseñar y desarrollar ejes cronológicos, mapas conceptuales, esquemas, mapas cartográficos y resúmenes para utilizarlos para aprendizaje o enseñanza de los contenidos trabajados.
Valorar la importancia que tienen los contenidos históricos para el desarrollo en el sistema económico, social y político que está establecido.	9.1. Explicar diferentes aspectos del mundo: dinero, clases sociales, oficios...y comprender que son producto de una dinámica creada hace billones de años.

3.6. Metodología

La secuenciación de los contenidos de esta programación ha sido preparada para desarrollarse de forma cronológica. Para ello se tendrá en cuenta el nivel de exigencia. Por ejemplo, si en la 1º UD se le pide que realice un mapa conceptual o una actividad escrita, no se le exigirá tanta perfección como en la 13º UD, ya que para entonces ya se habrán hecho muchas prácticas.

Cada unidad didáctica está compuesta por diferentes actividades. De esta forma intentaremos que el proceso de EA no se vuelva rutinario. Tenemos que tener en cuenta que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, y que

nuestra labor como docentes no es “darles” unos contenidos y que se los “engullan”, nuestra labor consiste en guiarles durante el proceso, con la premisa de intentar que ellos construyan en la mayor parte de los casos sus aprendizajes y conocimientos. En muchas ocasiones, seremos nosotros quienes cojamos el protagonismo de la clase y los que nos dedicaremos a exponer información y contenidos. Esto servirá para orientar al alumno o darle los pasos que debe seguir en el desarrollo de la práctica. Durante nuestras exposiciones usaremos dos tipos de programas para como recursos de apoyo de las explicaciones: PowerPoint y Prezi. Gracias a estas dos aplicaciones podremos lograr una mayor atención del alumno y utilizar material audiovisual durante las explicaciones, o enseñarle lugares a partir de programas como *Google Maps*, o incluso ver gráficas interactivas.

Lo más interesante de esta programación es que los alumnos no dependerán de un libro de texto como en la mayoría de asignaturas. Por ello, les entregaremos al principio de curso una programación y los objetivos que nos hemos propuesto, para conseguir que los alumnos sepan hacia dónde vamos y lo que queremos. En sustitución del libro de texto usarán: fichas entregadas por nosotros, textos o diapositivas en soporte digital (posible utilización de ellas en las Tablet(s), y un portafolio. Este último no es un cuaderno, se trata de una un archivador donde guardar los materiales trabajados en clase, para conseguir que los alumnos mantengan un ritmo paralelo entre ellos, sepan los contenidos que se han trabajado y que se les puede exigir para la evaluación. Para nosotros es una de las mejores formas que tenemos para lograr una evaluación continua útil.

Otro de los aspectos más importantes de esta programación es el hecho de la práctica del *role-playing*. Los contenidos de historia, en su mayoría, son interpretaciones y adaptaciones de los hechos y situaciones del pasado. Esto puede hacer que nuestros alumnos desarrollen pensamientos erróneos y situaciones de dudas en algunos de los contenidos o aspectos de la materia. Es por eso, que gracias al *role-playing*, vamos a intentar conseguir que el alumno deje a un lado su papel de alumno estático (pasivo) y se convierta en parte de la historia. Este proceso se llevará a cabo por métodos de investigación y análisis de los contextos históricos en los que se trabaje. Se variarán las distintas formas de trabajar con esta metodología: representando cuadros, representando

diferentes estados de gobierno y representado a personajes históricos (dentro o fuera del aula).

Como anteriormente hemos dicho los métodos utilizados en clase serán habitualmente explicaciones dadas antes de los siguientes tipos de actividades: elaboración de mapas conceptuales, elaboración de ejes cronológicos, realización de esquemas, contrastar (verificar) información dada por el profesor, proyectos de investigación, creaciones del material de estudio (resúmenes, tablas de comparación, comentarios...), gráficas... El uso de las TIC tomará un papel importante a la hora de buscar información (como fuentes) y desarrollar exposiciones, materiales... Tendremos siempre en cuenta resaltar la importancia de hacer un uso responsable y correcto de las TIC.

Respecto a la organización del aula, trabajaremos siempre en dos formas distintas. La primera será en “u”, donde el profesor se colocará en la parte abierta. Esta posición nos servirá para dar explicaciones y comenzar las clases. La segunda posición será en mesas de cuatro y nos servirá a la hora de trabajar, ya sea en grupo o individualmente. Para justificar esta última posición, hay que resaltar que los grupos de estas mesas estarán hechos por el propio docente y se organizarán según el sociograma y según el apartado de atención a la diversidad. Esto hará que alumnos eficaces puedan convertirse en apoyos para alumnos que tienen mayores dificultades en algunos aspectos dentro del proceso de EA.

Al principio de cada clase se repasarán los conocimientos impartidos en anteriores clases, haciendo hincapié en los contenidos más importantes.

Las actividades que no podamos hacer en clase, serán enviadas para casa, sabiendo siempre que se les ha mandado en otras asignaturas para casa y llegando a un acuerdo con los demás profesores. Estos casos serán muy pocos, ya que intentaremos que los alumnos trabajen todo lo que puedan en clase y en casa solo tengan que hacer análisis de información (flipped classroom)⁹.

Las aulas en las que trabajaremos más habitualmente serán la ordinaria, la de informática y la biblioteca. Su utilización dependerá de las actividades que

⁹ Explicado en el apartado de estrategias de aprendizaje.

vayamos a realizar. El campo de fútbol no servirá para crear un área de motivación. Los días de sol (calor) y que la actividad no nos obligue a utilizar materiales fijados en clase (*role-playing*, exposiciones, comentarios, reflexiones...), saldremos al aire libre.

Como actividades fuera del aula haremos una visita al de Museo de Historia de la Comunidad Judía de Madrid. Esta actividad no será una mera excusa para salir de la rutina del instituto, sino que se realizará para consolidar los aprendizajes y valores llevados a cabo en el aula. Se realizará un día en el que no se pierde la sesión de Hº y Gº.

3.7. Estrategias

La variedad metodológica que se plantea exige el uso de diferentes estrategias:

Método inductivo: El uso del método inductivo nos va a permitir que los alumnos descubran por sí mismos los conceptos, que construyan sus aprendizajes y que de este modo queden más sólidos y asentados al adquiridos. Esto exige que el alumno esté activo y a un alto nivel de procesamiento cognitivo.

Esta estrategia será utilizada cuando se contraste información, se lleve a cabo actividades de *role-playing*, cuando se creen materiales de estudio... Es una forma más interesante y motivadora de aprender. El hecho de plantear problemas y desafíos, a partir de información básica, será un proceso más atractivo y dinámico.

Flipped classroom: la estrategia habitual en el colegio ha sido: dar una clase teórica, que los alumnos lo entienda y hacer ejercicios en casa. Con *flipped classroom* nosotros no vamos a buscar eso. Nosotros preferimos mandar una serie de material a casa de entre 15-25 minutos de lectura, en el que comprendan e intenten entender lo que tienen entre manos y en clase hacer las actividades necesarias para consolidar esos aprendizajes junto al profesor. Esta estrategia es muy útil, ya que, si el alumno por ejemplo antes no hacía las tareas para casa, no conseguía enterarse de los que se estaba dando. Con este método conseguiremos que los alumnos, en el caso de no leerse ese material en casa o visualizarlo, puedan llegarlo a entender en la dinámica de clase.

Trabajo cooperativo: el trabajo cooperativo será utilizado muchas veces, desde grupos de dos personas, a cuatro. Quizás muchas veces no somos conscientes de que el trabajo en grupo no solo es trabajar lo mismo entre una serie de personas, sino que el hecho de que cada uno trabaje un material distinto y se le apoye o se le consulte a otra persona, también es trabajo cooperativo. La posición de trabajo en el aula, ya sea individual o en grupo, será en mesas compuestas por cuatro personas. Estas posiciones favorecen un aprendizaje más interesante y más efectivo. Muchas veces nos quedamos sin saber qué hacer, o sin tener una idea clara del concepto que debemos trabajar. Gracias a esta estrategia de trabajo en grupo podremos agilizar este tramo.

Esta estrategia también nos servirá para poder igualar el ritmo-clase. Alumnos que tengan unos ritmos menores, serán apoyados por alumnos que tengan un ritmo de aprendizaje mayor.

Aprendizaje significativo de Ausubel: es interesante siempre y necesario, que los conocimientos que impartamos y que queramos que los alumnos aprendan, estén relacionados con los aprendizajes que tienen anteriormente. Es muy importante que los ejemplos y temas tratados en clase tengan un origen cercano al contexto del alumno. Gracias a esto, podremos lograr una mayor eficacia dentro del proceso de EA.

Role-Playing: se trata de una dinámica de simulación en la que el alumno tendrá que asumir un rol. Dentro de las actividades realizadas en las Unidades Didácticas, servirá como herramienta para afianzar, consolidar y profundizar en contenidos y trabajar con contenidos extracurriculares como curriculares.

3.8. Tipos de actividades

Actividades de repaso de los contenidos dados: cuando se termine una unidad didáctica los alumnos tendrán que responder a ciertas preguntas formuladas por el profesor. Estas actividades tienen como objetivo lograr hacer reflexionar y relacionar contenido al alumno.

Actividades de recuperación de memoria: al principio de cada clase (3-5mins) para no perder tiempo, elegiremos a un alumno y le pediremos que cuente lo que se ha trabajado en clase en los días anteriores. Los alumnos que

aún no estén preparados para comenzar la clase (ya sea sin sentar, haciendo ruido, hablando...) serán elegidos para esta parte de la sesión. Es un ejercicio de recuperación de memoria y a la vez nos ayudará a utilizar el tiempo que tenemos en el aula de forma más eficaz.

Actividades de síntesis: las actividades de síntesis se desarrollarán cada vez que finalicemos una unidad didáctica. Los alumnos tendrán que entregar los portafolios con los contenidos, trabajos, materiales... realizados durante la unidad junto con una reflexión y opinión de las actividades realizadas, contenidos trabajados, las ideas más importantes para él, lo más interesante...

Actividades de indagación documental: tanto de forma individual como cooperativa los alumnos buscarán diversa información a partir de fuentes escritas, humanas y digitales.

Actividades de argumentación y debate: teniendo en cuenta nuestra intención de crear seres críticos y únicos, se realizarán actividades en los que los alumnos deban adaptar una posición crítica y debatir posturas con el resto del aula. Es importante decir, que algunas de estas veces, lo harán metiéndose en el papel de figuras históricas.

3.9. Secuenciación

Los diferentes bloques de contenidos se han dividido en 15 unidades didácticas para facilitar el proceso-aprendizaje. Los criterios que se han seguido para realizar estas UD han sido los siguientes:

- El *role-playing* toma un papel importante en el proceso de EA. Por ello hemos decidido crear unidades didácticas que están creadas a partir de dos bloques. Esto nos ayudará a unir una serie de contenidos que nos permitirán hacer actividades de *role-playing* con más facilidad.
- Otro de los criterios que se ha seguido, ha sido el de la progresión cronológica. Esto nos permitirá evitar situaciones de desorientación. Habrá veces que las unidades retrocedan o que tengan que situarse en el mismo periodo temporal que la anterior o anteriores. Esto ocurrirá cuando queramos dar importancia a un hecho o situación histórica a partir de un lugar o contexto específico.

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

- Por último, hay que resaltar que ha sido importante desarrollar las unidades didácticas progresivamente para poder ir teniendo en cuenta qué conocimientos va obteniendo el alumno y así potenciar el aprendizaje significativo.

Según el currículo, para la asignatura de Historia de 4º ESO a, los contenidos se distribuyen en 3 sesiones lectivas semanales, lo que da un total de 90 sesiones. Tendríamos que tener en cuenta posibles días festivos o actividades complementarias y reducir las sesiones. Por ello vamos a prepararlo para llevarlo a cabo en 85 sesiones.

El horario semanal es el siguiente:

DÍA \ HORA	L	M	X	J	V
9:00-9:55			Gº e Hº	Gº e Hº	
9:55-10:50					
10:50-11:45					
11:45-12:00					
12:00-12:55					
12:55-13:50					
13:50-14:45		Gº e Hº			

La programación por semestres, bloques y unidades didácticas el siguiente:

UNIDADES DIDÁCTICAS	BLOQ.	Nº DE SESIONES
UD 1: EL ANTIGUO REGIMEN	1º	6
UD 2: LAS REVOLUCIONES LIBERALES	2º	6
UD 3: LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL	3º	7
UD 4: LA ESPAÑA DEL SIGLO XIX	4º	7
UD 5: LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL	4º	7
UD 6: LA URSS: ORIGEN Y DESARROLLO	4º	5
UD 7: UNA DIFÍCIL RECUPERACIÓN ECONÓMICA	5º	4

UD 8: FASCISMO Y NAZISMO (EL ASCENSO DE LOS TOTALITARISMOS)	5º	9
UD 9: LA SEGUNDA REPÚBLICA Y LA GUERRA CIVIL EN ESPAÑA	5º	6
UD 10: HOLOCAUSTO Y LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL	6º	4-5
UD 11: UN MUNDO BIPOLAR	6º	2
UD 12: UN MUNDO EN TRANSFORMACIÓN I	7º	6
UD 13: DE LA ESPAÑA FRANQUISTA A UNA TRANSICIÓN	8º	6
UD 14: EL MUNDO EN TRANSFORMACIÓN II	9º	5
UD 15: ¿QUÉ NOS DA LA HISTORIA?	10º	6

3.10. Recursos

Recursos:

- **Espacio:** normalmente utilizaremos el **aula ordinaria**. En esta clase los alumnos sabrán cuál es su sitio y cómo se deben sentar dependiendo de la actividad que estemos realizando. Cuando necesitamos utilizar ordenadores o Tablet(s) con acceso a internet tendremos en cuenta cuanto tiempo las vamos a utilizar. Si el tiempo de utilización va a ser largo daremos las clases en el **aula de informática**. Los días que el tiempo sea favorable y la actividad a llevar a cabo sea posible realizarla en un lugar al aire libre, utilizaremos el **campo de fútbol**. Por último, cuando dependamos de fuentes escritas: revistas, libros, enciclopedias... utilizaremos **la biblioteca del centro**.
- **Objetos:** material de escritura (bolígrafos, Tip-ex, lápiz, goma de borrar...), cuaderno, material de lectura necesario para las clases (revistas, libros...), accesorios para el *Role-Playing* (sombreros, capas, maquillaje, armas...) y materiales utilizados como apoyo (cuadros, objetos históricos...).

Recursos digitales:

Pizarra electrónica, Tablet(s), ordenadores con acceso a internet, proyector digital y memorias USB o externas.

Recursos interactivos:

Utilizaremos PowerPoint o Prezi para dar nuestras explicaciones.

Recursos complementarios o de apoyo:

- La visualización de la película la Ola, en clases de tutoría (se realizará antes de la Unidad Didáctica 4, ya que nos ayudará a explicar a los alumnos la reproducción de sistemas de gobierno).
- Páginas web donde los alumnos pueden visualizar diferentes materiales para complementar sus aprendizajes y encontrar contenidos interesantes más rápidamente:

-<http://www.historiasiglo20.org/enlaces/espana.htm>: página web que les servirá para indagar e investigar muchos de los contenidos planificados en la programación. De esta forma se les facilitará un punto de partida en investigaciones, contrastes de información, búsqueda de información complementaria...

-<http://profemariodiaz.blogspot.com.es/>: blog adaptado a los contenidos de 4º de la ESO y actualizado constantemente. Servirá como actividades complementarias para afianzar conocimientos y lograr ver el contenido de la historia como algo más que mero conocimiento.

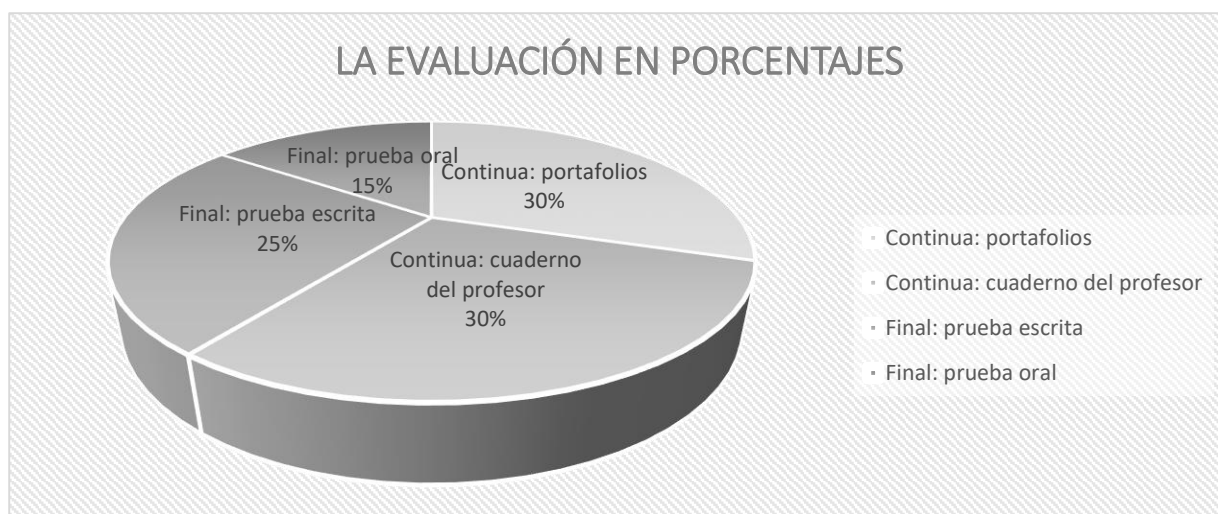
-<http://historia4esonline.blogspot.com.es/>: página web llena de material para el curso de 4º de ESO. En ella encontrarán mapas conceptuales, curiosidades, información complementaria...

-<http://novelashistoricas.blogspot.com.es/>: página web donde aparecen los libros de lectura clasificados por la época histórica a la que pertenecen sus argumentos.

3.11. Evaluación

Evaluación:

- **Evaluación inicial:** la evaluación inicial se llevará a cabo al principio de la realización de la UD. En ella se tratará de conocer que aprendizajes y que tipo de conocimientos tienen los alumnos relacionados con la historia. Se hará un test inicial para llevarlo a cabo y valorar los resultados. Estos resultados nos ayudaran a ajustar los contenidos, la metodología y la organización en el aula teniendo en cuenta las capacidades, intereses y las posibilidades de los alumnos.
- **Evaluación continua:** este tipo de evaluación se llevará a cabo a partir de dos rúbricas. En una se tendrá en cuenta el portafolios, el cual se entregará para su corrección y revisión al final de cada unidad didáctica. En esta se verán reflejados los trabajos diarios y los contenidos que deben conocer y aprender para las pruebas de evaluación final. En la segunda rúbrica se evaluará el trabajo, esfuerzo y actitud que el alumno tiene durante las clases y las actividades que en ellas se hagan. Esta evaluación nos ayudará a identificar dificultades y necesidades que surjan durante el proceso de EA. Nos ayudará a orientarnos sobre distintas adaptaciones y modificaciones que podríamos hacer en los siguientes elementos o apartados de la programación: metodología, estrategias, contenidos y criterios de evaluación.



Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

RÚBRICA PORTAFOLIOS	<i>Insuficiente: 1, 2, 3 o 4.</i>	<i>Suficiente: 5.</i>	<i>Bien: 6.</i>	<i>Notable: 7 u 8.</i>	<i>Sobresaliente: 9 o 10.</i>
<i>Aparecen todos los trabajos de clase reflejados y realizados en él.</i>					
<i>Todos los contenidos trabajados y elaborados están corregidos y sirve como material de aprendizaje.</i>					
<i>Las bibliografías utilizadas aparecen reflejadas.</i>					
<i>Se desarrolla a partir de una forma original y creativa.</i>					

RÚBRICA DEL TRABAJO EN EL AULA	<i>Mal (1,2,3,4)</i>	<i>Suficiente(5)</i>	<i>Bien o muy bien (6,7,8)</i>	<i>Sobresaliente (9,10)</i>
<i>Actitud</i>	No muestra actitud por lo que se hace y se aísla.	Muestra ganas, pero luego no es capaz de llevar nada a cabo.	Muestra una actitud completamente buena en clase.	Su actitud es muy buena. Se ofrece para hacer todas las actividades extras que aparecen.
<i>Trabajo</i>	No trabaja ni en casa ni en clase.	Trabaja pero se esfuerza lo mínimo para ello.	Trabaja a buen ritmo y demuestra interés.	Trabaja a un ritmo increíble y estaca por sus trabajos en clase.
<i>Cooperativismo</i>	No se relaciona con los demás compañeros para trabajar.	Parece estar forzado a trabajar e grupo y crea conflictos entre sus compañeros.	Trabaja en grupo y apoya a los demás.	Trabaja con todos sus compañeros en grupo y apoya a los alumnos que necesitan de ayuda.
<i>Esfuerzo</i>	No muestra esfuerzo por aprender ni participar.	Se esfuerza, pero hay que estar detrás de él para lograrlo.	Muestra esfuerzo y cumple con las actividades que se abordan.	Se esfuerza sin que nadie le diga nada e incluso es capaz de esforzarse más sin tener que estar detrás de él.

- **Evaluación final:** la última evaluación constará de tres pruebas diferentes. Una de ellas será una prueba escrita que se hará cada dos unidades didácticas, con diferentes contenidos de estas. Otra nos servirá para evaluar las actividades del *role-playing* que se hacen las unidades didácticas. Y la última se realizará una vez cada semestre y será una prueba oral que tendrá como base la opinión y reflexión de los alumnos.

Las realizaciones de las pruebas finales de evaluación se harán dentro del número de sesiones calculado para las unidades didácticas.

Instrumentos de evaluación:

- **Portafolio:** el portafolio nos servirá como material de apoyo para el alumno. Gracias a él, los alumnos podrán ir estructurando los contenidos trabajados y reflejar el trabajo diario realizado en el aula.
- **Libreta del profesor:** la libreta o el cuaderno del profesor nos servirá para ir anotando los aspectos evaluables de la evaluación continua: actitudes, comportamientos...
- **Pruebas orales o escritas:** estas pruebas las utilizaremos durante las evaluaciones finales y reflejarán contenidos diferentes a los de la evaluación continua. Se utilizarán para poder obtener qué nivel de comprensión y aprendizaje ha tenido el alumno después del proceso de EA.

¹⁰**Criterios de evaluación: ***

3.12. Atención a la diversidad

a) Alumnos repetidores

En el caso de alumnos repetidores, tendremos que tener en cuenta que son alumnos que han podido tener: problemas familiares, falta de interés por los estudios, capacidades menores para seguir los ritmos del aula... Una vez que conozcamos el problema que les impidió promocionar

¹⁰ Los criterios de evaluación están desarrollados en el apartado de contenidos.

tendremos que tomar las medidas necesarias para solucionarlo. Por ejemplo, si el problema es familiar, intentaremos conseguir mediar el conflicto de su hogar y establecer unas reglas para el correcto funcionamiento familiar. Si el problema está en la falta de interés, tendremos que saber qué interés tiene y guiar nuestro proceso de EA con él, por ese camino. Si el problema está en el ritmo aula, tendremos que posicionarlo en un lugar cercano al profesor y acompañarlo de los alumnos más eficaces de la clase, para que pueda ir adaptándose al ritmo. Si esta última falla, tomaremos medidas más rotundas y utilizaremos las aulas de desdobles individuales o haremos una adaptación significativa para que pueda ir funcionando adecuadamente.

b) Alumnos de procedencia extranjera

Con este tipo de alumnos tendremos que estar pendientes de los problemas en el vocabulario. Habrá muchas frases y tecnicismos que no entiendan. Por ello, les pediremos que cuando no sepan algo, nos pregunten sin problema. A la hora de repartir temas de trabajo, tendremos siempre en cuenta darles los temas que más se acerquen a sus países, de modo de que puedan conocer mejor sus raíces y explicar o contar características que nosotros quizás no sepamos. Ellos se sentirán más a gusto con temas sobre países que les resulten más familiares.

c) Alumnos con déficit auditivo leve o que requiere adaptaciones significativas.

Este tipo de alumnos requerirán apoyos por parte de los especialistas de audición y lenguaje y/o pedagogía terapéutica, en función de la necesidad que requiera o vayamos teniendo.

d) Alumnos con asignaturas pendientes del curso anterior.

Con estos alumnos tendremos tenerlos más vigilados y explicarles conceptos o contenidos que quizás creemos que conozcan y no sea así.

e) Alumnos con TDAH

En el caso de tener algún alumno con TDAH, las medidas que tomaremos en el aula serán las siguientes:

- Colocación de su posición en clase alejada de puerta de entrada y ventanas (así evitaremos que se distraiga). Siempre posicionado en el sitio que más cerca este del profesor.
- Las pruebas escritas para él serán más habituales, pero más cortas. Estas pruebas escritas estarán segmentadas en actividades y no durarán más de 30 minutos. Cada 15 minutos tendrá un descanso.
- En clase utilizaremos tizas de colores o actividades motivadoras, evitando largas clases magistrales. En todo momento el profesor deberá llamar su atención y comprobar que de verdad está entendiendo a lo que atiende.
- Solo le dejaremos tener encima de la mesa los objetos necesarios para las actividades, para evitar que comience a distraerse.
- Durante las clases podrá ir dos veces al baño, para desconectar y descansar su atención.
- Los grupos cooperativos en los que trabaje estarán compuestos por alumnos eficaces, para que logren apoyarlo.

3.13. Unidades Didácticas

BLOQUE I. EL SIGLO XVIII EN EUROPA HASTA 1789

UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL ANTIGUO REGIMEN

OBJETIVOS:

- Conocer las características del Antiguo Régimen.
- Crear ejes cronológicos a partir de diferentes de sucesos, acontecimientos o personajes históricos.
- Participar en proyectos de “investigación” con diferentes tipos de fuente como apoyo.
- Conocer un contexto histórico a partir de la reproducción de un cuadro (a partir del trabajo en grupo).
- Obtener unos conocimientos que le permitan comprender un contexto histórico diferente al suyo.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTANDARES DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
Los fundamentos del Antiguo Régimen.	1.Saber las características y la jerarquización de la sociedad feudal.	1.1 Enumera y define correctamente las diferentes características de la sociedad estamental: la pirámide feudal y los estamentos que la componen.	(CSC) (CEC)
Tipos de gobierno al principio del siglo XVII.	2.Enumerar y definir los tres tipos de sistemas de gobierno del principio del siglo XVII.	2.1 Diseña un esquema en el que se pueden visualizar las características de los diferentes gobiernos del principio del siglo XVII: el absolutismo francés, el sistema político inglés y la república de las Provincias Unidas.	(SIE) (CSC) (CEC)
La ilustración: como corriente intelectual.	3. Valorar las ideas de la Ilustración y su influencia en la actualidad.	3.1. Que alcance tuvo la Ilustración en Europa a partir de los diferentes pensadores ilustrados y el despotismo ilustrado. 3.2. Examina la sociedad actual para obtener influencias de la ilustración en él.	(SIE) (CSC) (CEC)
Proyecto de investigación: “La enciclopedia”.	4.Hallar los datos más relevantes de la enciclopedia y resalta su importancia.	4.1. Busca entre fuentes históricas información sobre la enciclopedia. 4.2. Logra entender que la enciclopedia fue uno de los inventos más importantes de la ilustración.	(CPAA) (CSC) (CEC) (SIE) (CCL)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

		4.3. Sabe transmitir correctamente la información hallada.	
Creación de un mural cronológico en el que se reflejan los personajes, conflictos y fechas de La Guerra de Sucesión.	5. Ordenar correctamente los acontecimientos más importantes del siglo XVIII, centrando como acontecimiento más importante la Guerra de Sucesión.	5.1. Diseña un mural cronológico en el que se destaquen los diferentes personajes (Felipe V, Carlos de Habsburgo, Carlos II...), las diferentes familias (Los Austrias, los Borbones...) y aspectos de La Guerra de Sucesión (Tratado de Utrech, cambios de posesión en los territorios europeos...).	(CPAA) (CSC) (CEC) (SIE) (CCL)
Realización de un proyecto a partir del cual se resalta la importancia de Goya dentro de la sociedad de la época y dentro del movimiento artístico.	5. Participar y realizar diferentes actividades en las que se resalta la importancia de Goya como testigo de la situación de la época y la importancia de él como pintor.	5.1. Investiga diferentes cuadros de Goya y los contextualiza históricamente. 5.2. Investiga distintas partes de historia que se le dan y las relaciona con cuadros de Goya. 5.3. Compara fotografías de guerras actuales con cuadros de Goya y llega a la conclusión de que Goya fue uno de los primeros “fotógrafos de Guerra” que se conocen.	(CD) (CPAA) (CSC) (CEC) (SIE) (CCL)
Dramatización de los cuadros de finales de la Europa del XVIII.	6. Desarrollar cooperativamente la reproducción de un cuadro del siglo XVIII y expresar su contexto más cercano al mismo.	6.1. Dramatiza el contenido de uno de estos cuadros ante sus compañeros: La Gallinita Ciega, El Juramento de los Horacios y La Libertad guiando al Pueblo. 6.2. Los alumnos explican los diferentes contextos históricos en los que se engloba cada cuadro.	

BLOQUE II. LA ERA DE LAS REVOLUCIONES LIBERALES

UNIDAD DIDÁCTICA 2: LAS REVOLUCIONES LIBERALES

OBJETIVOS:

- Identificar los hechos y situaciones ocurridas durante finales del siglo XVIII en América.
- Conocer la Revolución Francesa y sus características más importantes.
- Comprender y descubrir la figura de Napoleón durante su vida a partir de la dramatización de su personaje.
- Examinar y comparar a partir de TIC los cambios económicos, políticos y sociales ocurridos después de la Revolución Francesa en Europa.
- Identificar los cambios ocurridos a partir de las Revoluciones Liberales en la sociedad del momento.
- Desarrollar un eje cronológico para lograr obtener una comprensión mayor de los hechos y situaciones históricas ocurridos.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTANDARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
La revolución americana: la independencia de las trece colonias.	1. Conocer la situación política que se vivía en las colonias británicas.	1.1. Interpreta el mapa de Norteamérica y sitúa las trece colonias en el mapa. 1.2. Analiza la situación de la guerra la guerra de Independencia Americana (1775-1783) e indica cuales fueron los hechos y acontecimientos más importantes para su finalización: Paz de Versalles, el Motín del Té en Boston, la Declaración de Independencia de E.E.U.U y la Constitución de E.E.U.U. 1.3. Resume alguno los artículos de la Declaración de Independencia de Estados Unidos.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC) (CD)
Revolución Francesa.	2. Explicar y saber explicar la situación política y económica en la que se encontraba Francia a finales del siglo XVIII) como causas de la Revolución.	2.1. Analiza y destaca los poderes que se le otorgaban al rey de Francia en ese momento: poder ejecutivo, poder legislativo y poder judicial.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

		<p>2.2. Nombra los aspectos sociales, económicos y políticos en los que se encontraba Francia a finales del siglo XVIII: descontento social, crisis económica e ideas ilustradas.</p> <p>2.3. Sabe diferenciar entre girondinos y jacobinos.</p> <p>2.4. Desarrolla una búsqueda a través de recursos digitales de las características más importantes y de la evolución de la Revolución Francés: sus símbolos, la convención montañesa y el Directorio.</p> <p>2.5. Sabe exponer ideas a través de la exposición oral y a través de recursos digitales de apoyo.</p>	<p>(SIE)</p> <p>(CSC)</p> <p>(CD)</p>
Juego de rol: imitación del personaje de Napoleón a partir de sus vivencias.	3. Reproducir la figura de Napoleón a partir de características, hechos de su vida y su conquista en Europa.	<p>3.1. Imita a Napoleón y explica hechos de su vida durante la dramatización y la explicación de sus hazañas: Trafalgar, el bloqueo continental, Waterloo...</p> <p>3.2. Desarrolla un trabajo de investigación para poder conocer datos y diferentes aspectos de su personaje a reproducir.</p> <p>3.3. Analiza y cuenta desde la voz de Napoleón Bonaparte sus conquistas por Europa.</p>	<p>(CD)</p> <p>(CCL)</p> <p>(CEC)</p> <p>(CPAA)</p> <p>(SIE)</p> <p>(CSC)</p>
La restauración.	4. Identificar las características de la restauración en Europa.	<p>4.1. Construye un marco teórico en el que se destacan los cambios desde una Europa Napoleónica a la vuelta del Antiguo régimen.</p> <p>4.2. Valora y reflexiona los cambios ocurridos: legitimismo monárquico, responsabilidad internacional y sistema de congresos.</p>	<p>(CMCT)</p> <p>(CCL)</p> <p>(CEC)</p> <p>(CPAA)</p> <p>(SIE)</p> <p>(CSC)</p>

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Las revoluciones liberales (1820-1848)	5. Identificar los principales hechos de las revoluciones liberales en Europa y en América: el liberalismo y los sentimientos nacionalistas.	5.1. Crea un eje cronológico en el que se puede apreciar los fundamentos de las revoluciones y la evolución de ellas, hasta el año 1852. 5.2. Define las siguientes ideas: liberalismo, sentimiento nacionalista y el fracaso de una revolución.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Los nacionalismos	6. Explicar el nacimiento de los nacionalismos a partir de la unificación de Italia y Alemania.	6.1. Reconoce la ideología nacionalista a partir de la unificación de los territorios.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Búsqueda sobre el progreso del liberalismo político en Francia y sus resultados.	7. Hallar a través de la utilización de las TIC La separación de poderes de Francia después de la Revolución Francesa.	7.1. Desarrolla un trabajo escrito en el que aparecen la comparación entre cómo se reparten los poderes del Estado francés actualmente con los obtenidos en la Revolución Francesa: constitución, ideología liberal, declaraciones de derechos y nuevos estados. 7.2. Define la Declaración Universal de los Derechos Humanos y reflexiona sobre su papel en la actualidad.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

BLOQUE III. LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 3: LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

OBJETIVOS:

- Comparar y analizar diferentes aspectos sociales, económicos, culturales y políticos dados por la Revolución Industrial.
- Destacar la situación de la mujer y la situación laboral infantil a partir de la Revolución Industrial.
- Realizar un debate a partir de la dramatización de las clases formadas en esta época.

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la lectura o la visualización de recursos con temáticas históricas a partir de utilización que tiene para su aprendizaje. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
La revolución industrial: origen, revolución demográfica y revolución agraria.	1.Describir los hechos relevantes de la revolución industrial.	1.1. Analiza los cambios demográficos y agrarios surgidos: descenso de la mortalidad, ascenso de la natalidad, mejora de la alimentación, procesos de higiene, mejora de la sanidad, mejora de las técnicas agrícolas, nuevas estructuras agrarias y la reforma de la ganadería.	(SIE) (CSC) (CEC)
La Primera Revolución Industrial	2.Clasificar y definir las industrias pioneras de la Primera Revolución Industrial.	2.1 Compara las ventajas y las desventajas de la Primera Revolución Industrial. 2.2 Explica la situación laboral femenina y la situación laboral infantil en países industrializados.	(CMCT) (CEC) (SIE)
La Segunda Revolución Industrial: “Tiempos difíciles”(libro) o Germinal (película)	3. Leer (Tiempos difíciles) o visionar la película (Germinal) y redactar un escrito en el que se contextualice la Segunda Revolución Industrial con situaciones del libro o de la película.	3.1. Sitúa situaciones sociales, políticas, económicas... con la Primera o Segunda Revolución Industrial: la electricidad, el petróleo, la siderurgia, la industria química, la industria eléctrica, sociedades anónimas, capitalismo y el trabajo en cadena. 3.2. Visualiza la película y encuentra relación con la Primera o Segunda Revolución Industrial: la electricidad, el petróleo, la siderurgia, la industria química, la industria eléctrica, sociedades anónimas, capitalismo y el trabajo en cadena.	(CPAA) (CSC) (CEC) (SIE) (CCL) (CD)
La expansión de la Revolución Industrial.	4.Situar los diferentes lugares de expansión principales de la 1º Revolución Industrial y compararlos.	4.1 Crea una tabla en la que identifica las características de cada lugar de expansión: E.E.U.U, Japón y Rusia.	(SIE) (CSC) (CEC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

			(CPAA) (CD)
Los efectos de la Revolución Industrial	5. Reflexionar sobre los efectos demográficos, la sociedad de clases y el nacimiento del movimiento obrero.	5.1. Compara la pirámide demográfica surgida en la época con la actual. 5.2. Analiza las migraciones surgidas por la revolución transoceánica. 5.3. Desarrolla y define las características de la sociedad de clases a través de un mapa conceptual: clases medias y clases bajas. 5.4. Identifica el marxismo y el anarquismo como nuevos movimientos sociales.	(CPAA) (CSC) (CEC) (SIE) (CCL) (CD)
Realizar un debate en el que hay que representar a la Burguesía o de la Clase Obrera de la época.	6. Establecer un debate poniéndose en el lugar de la Burguesía o la Clase Obrera en la época de la Revolución Industrial.	6.1. Investiga y logra proyectar posibles opiniones de la Clase Obrera o Burguesa de la situación laboral, económica y social en la que se vivía en la época. 6.2. Participa y sugiere ideas poniéndose en el lugar de las dos clases.	(CD) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

BLOQUE IV. EL IMPERIALISMO DEL SIGLO XIX Y LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 4: LA ESPAÑA DEL SIGLO XIX

OBJETIVOS:

- Realizar mapas conceptuales a partir de hechos, situaciones y contextos históricos de la España del Siglo XIX.
- Conocer la importancia de la Constitución Española a partir de dos épocas: principios del siglo XIX y la actualidad.
- Comprender la idea del absolutismo a partir del rey Fernando VII.
- Conocer la independencia de las colonias Latinoamericanas a partir de la dramatización o reproducción de Simón Bolívar.
- Analizar el Estado Liberal de Isabel II a partir de la verificación de información.

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

<ul style="list-style-type: none"> • Sintetizar información para comprender características de hechos y situaciones históricas como la Primera República Española y el Sexenio Democrático. • Interpretar y realizar un organigrama a partir de distintos contenidos de la España del siglo XIX. • Aprender a relacionar contenidos actuales y pasados a partir del tema de la Restauración. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
La guerra de Independencia (1808-1814)	1. Analizar los diferentes hechos y situaciones que ocurrieron durante la Guerra de Independencia Española.	1.1. Realiza un mapa conceptual con los diferentes sucesos, situaciones y acontecimientos de la Guerra de Independencia: Sublevaciones de Madrid, Rendición de Zaragoza, conquistas francesas dentro el territorio español, diferentes batallas de la tercera fase y retirada francesa de España. 1.2. Desarrolla ideas originales y creativas durante la realización del mapa conceptual.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
La constitución de 1812	2. Explicar dónde y cómo se elaboró la constitución de 1812 y que importancia tuvo para nuestros días.	2.1. Conoce algunos artículos de la constitución de 1812 y los compara con la actual. 2.2. Describe la creación de las Cortes de Cádiz y los diferentes grupos que lo formaban: liberales, absolutistas y diputados americanos. 2.3. Reflexiona sobre la importancia de la creación de la Constitución de 1812.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Fernando VII (1814-1833): el fin del absolutismo	3. Diferenciar entre un gobierno absolutista y liberal a partir de la figura de Fernando VII.	3.1. Crea una tabla en la que se comparan las ventajas y desventajas de los gobiernos absolutistas y los liberales.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

		3.2. Explica el recorrido y los hechos protagonizados por Fernando VII en España, a su llegada.	
Conocimiento de la figura de Simón Bolívar a partir del <i>role-playing</i> .	4. Dramatizar a Simón Bolívar destacando los hechos y situaciones que rodearon su figura y conocer la independencia de las colonias hispanoamericanas.	4.1. Dramatiza a Simón Bolívar y explica hechos de su vida y sus hazañas: la independencia de Colombia y a partir de esta la independencia de los demás países de Latinoamérica. 4.2. Investigan y recopilan suficiente información para poder conocer datos y diferentes aspectos de su personaje. 4.3. Analiza y cuenta desde la voz de Simón Bolívar la independencia de las colonias hispanoamericanas.	(CD) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Isabel II	5. Contrastar la información que se les da sobre la construcción de un Estado Liberal (1833-1868) en España.	5.1. Contrasta la información que se le entrega y corrige los fallos históricos y añade información que se había suprimido sobre: el triunfo del liberalismo, la década moderada, el bienio progresista y la unión Liberal. 5.2. Identifica el papel que tuvo Isabel II en la construcción del Estado Liberal.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
La Primera Republica de España	6. Seleccionar y sintetizar la información dada sobre la importancia que el Sexenio Democrático tuvo para la Primera República.	6.1. Describe la alegoría de Republica y conoce las características que tuvo la Primera Republica en España. 6.2. Realiza un eje cronológico en el que se puede observar los hechos más importantes de Sexenio Democrático.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

La restauración Española	7. Analizar la restauración en España con la coronación de Alfonso XII.	7.1. Redacta una opinión personal sobre la restauración española. 7.2. Reflexiona sobre los dos tipos de restauraciones t y logra sacar una pequeña opinión personal.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Interpretación y realización de un organigrama a partir del sistema de partidos del siglo XIX.	8. Interpretar un organigrama de los partidos políticos españoles del siglo XIX y realizar uno.	8.1. Interpreta un organigrama y construye otro sobre los diferentes contenidos elaborados en esta Unidad Didáctica.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
El ferrocarril en España.	9. Analizar la construcción del ferrocarril en España y sus causas.	9.1. Construye un dibujo mapa en el que se aprecian las industrializaciones de Cataluña, País Vasco, Andalucía y Asturias, y el recorrido del ferrocarril.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)

UNIDAD DIDÁCTICA 5: LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

OBJETIVOS:

- Realizar un esquema de las potencias de la segunda mitad del siglo XIX.
- Conocer las diferentes características del Imperialismo.
- Conocer el origen y desarrollo de la Primera Guerra Mundial.
- Desarrollar un cronograma de un conflicto bélico.
- Resaltar el valor de la paz a partir de un conflicto bélico.
- Dibujar los mapas europeos de 1814 y 1818 para apreciar los cambios territoriales.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
------------	-------------------------	-------------------------	------------

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Las potencias de la segunda mitad del siglo XIX.	1. Definir o caracterizar las potencias imperialistas y el método de reparto de poder económico y político en: Europa, Rusia, E.E.U.U y Japón al final del siglo XIX y principios del XX.	1.1. Define el término esclavitud de la época y hace una reflexión entre esta y la “esclavitud” existente actualmente. 1.2. Describe y organiza a partir de un esquema el liberalismo y autoritarismo europeo, la autocracia rusa y la era Meiji.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
El imperialismo	2. Analizar las características y factores del Imperialismo.	2.1. Analiza y estructura los factores económicos, demográficos, religiosos, políticos, ideológicos y científicos del Imperialismo a través de una tabla. 2.2. Ordena y define los imperios coloniales de Francia, Alemania, Italia, E.E.U.U y Japón. 2.3. Relaciona los anteriores contenidos y explica: las formas de dominio, la economía y los efectos culturales y sociales que surgen.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
La Primera Guerra Mundial: origen.	3. Describir las alianzas Bismarck y el Triple Ente; y relacionarlas con los hechos sucedidos en la crisis del verano de 1914.	3.1. Explica las razones que llevaron a la guerra a Europa y las compara con hechos actuales: conflictos entre países, por motivos tanto económicos como políticos. 3.2. Justifica porqué es mundial la Primera Guerra Mundial.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
La Primera Guerra Mundial: desarrollo.	4. Desarrollar un esquema de los bandos de la Primera Guerra Mundial y el desarrollo de esta.	4.1. Crea un cronograma de la Primera Guerra Mundial en el que resalta las fechas y actuaciones más importantes ocurridas: el asesinato de Sarajevo, la batalla de Verdun, la entrada de Italia a la guerra, entrada de E.E.U.U a la guerra y el armisticio entre Alemania y los aliados.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Conocimiento de las repercusiones de la guerra y contemplar el valor de la paz.	5. Explicar cuáles con las consecuencias de la Primera Guerra Mundial.	5.1. Enumera las pérdidas causadas por la guerra: pérdidas demográficas, pérdidas materiales, la Paz de París y los cambios territoriales. 5.2. Contempla la paz como equilibrio hacia el bienestar entre los países del mundo.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
Recreación de los cambios territoriales en Europa en 1918, tras la Primera Guerra Mundial.	6. Elaborar mapas de Europa con los cambios territoriales sucedidos tras la Primera Guerra Mundial.	6.1. Elabora dos mapas en los que resalta los cambios ocurridos a nivel territorial en la Europa de 1814 y 1818: Alemania, el Imperio Austro-Húngaro, el Imperio Otomano, Finlandia, Estonia, Letonia, Lituania, Polonia y Rumania.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

UNIDAD DIDÁCTICA 6: LA URSS: ORIGEN Y DESARROLLO

OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las causas y el desarrollo de la Revolución Rusa de 1917. • Realizar un mapa de las características de la URSS. • Reproducir un sistema comunista en el aula a partir de la investigación. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
Orígenes de la Revolución rusa.	1. Analizar la situación política y económica de la Rusia de principios del siglo XX.	1.1. Describe la figura del zar como monarquía absoluta. 1.2. Enumera los partidos que surgen en la Rusia de finales del siglo XX y reflexiona sobre su origen: PSR, PCD y el POSR.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

		1.3. Explica la revolución de 1905 y sus consecuencias: Domingo Sangriento, Soviets Y Manifestó Imperial.	
Las revoluciones de 1917	2. Interpretar los pasos que se dieron en las dos revoluciones Rusas de 1917 (Febrero y Octubre).	2.1. Desarrolla un cronograma en el que aparecen los sucesos más importantes de las revoluciones rusas de 1917: huelga general, gobierno provisional, Tesis de Abril, insurrección popular, el golpe de estado, asalto al palacio de invierno, creación del Primer Gobierno Bolchevique. 2.2. Identifica el papel que toma el pueblo en la elección de gobierno.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
<i>*La formación de la URSS (1922-1929) a través de un mapa conceptual.</i>	3. Desarrollar un mapa conceptual de las características de la URSS.	3.1. Explica y desarrolla una mapa conceptual en el que se resalta: el sistema político de la URSS y el papel del internacionalismo.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Reflexión en el cambio de gobierno entre Lenin y Stalin.	4. Reflexionar las distintas características del gobierno de Stalin: política, economía, colectivización agraria y desarrollo industrial.	4.1. Desarrolla una pequeña tesis en la que resalta qué cambios se produjeron del estado Leninista al estado Estalinista: opiniones de los dos gobernantes, la opinión del pueblo ruso, situaciones...	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)
Reproducción de un sistema comunista (Nivel Simple: lo más resaltado y diferenciador respecto a	5. Representar en el aula las diferentes figuras, infraestructuras, características políticas y económicas (a un nivel muy simple) que componen un sistema Comunista durante la dinámica de una clase.	5.1. Investiga y reconoce diferentes características del sistema comunista. 5.2. Reproduce un sistema comunista en la dinámica del aula.	(CD) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

otros sistemas de gobierno)			
-----------------------------	--	--	--

BLOQUE V. LA ÉPOCA DE “ENTREGUERRAS” (1919-1939)

**SE INCLUYE EN ESTE BLOQUE EL CONTENIDO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 6: LA URSS ORIGEN Y DESARROLLO: LA FORMACIÓN DE LA URSS (1922-1929) A TRAVÉS DE UN MAPA CONCEPTUAL.*

UNIDAD DIDÁCTICA 7: UNA DIFÍCIL RECUPERACIÓN ECONÓMICA

OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la situación económica vivida a nivel mundial en el año 1920. • Conocer los derechos de la mujer durante en la época y actualmente. • Identificar la importancia de la mujer en la historia. • Realizar un mapa conceptual con las ideas del Crack del 29. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
Situación económica de los años veinte.	1.Describir el estado económico mundial en los años 1920-1930.	1.1. Hace una síntesis sobre el estado económico de los años 20 (Siglo XX).	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
Valoración de los derechos de la mujer a partir del sufragio.	2. Analizar y comparar los derechos de la mujer a partir del nacimiento del sufragismo (1858) y su desarrollo en Reino Unido.	2.1. Analiza el papel de la mujer en diferentes etapas de la historia. 2.2. Compara los derechos actuales de la mujer con los que tenía en los años 1918-1920.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

La crisis del 29	3. Analizar los orígenes de la Gran Depresión.	3.1. Realiza un mapa conceptual de la difusión de la crisis del 29 a partir de información dada por el profesor: la superproducción, la especulación, el hundimiento de los bancos...	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA)
------------------	--	---	------------------------------------

UNIDAD DIDÁCTICA 8: FASCISMO Y NAZISMO (EL ASCENSO DE LOS TOTALITARISMOS)

*Desarrollada dentro de la Unidad Didáctica desarrollada.

UNIDAD DIDÁCTICA 9: LA SEGUNDA REPÚBLICA Y LA GUERRA CIVIL EN ESPAÑA

OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Comprender la II República y la Guerra Civil a partir de un cronograma creado de la reproducción o explicación de diferentes figuras, agrupaciones o aspectos de la época. Conocer el impacto de la Guerra Civil en la actualidad desde la Rioja. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
Reproducción, imitación o explicación de distintos personajes, partidos políticos o situaciones que participaron o sucedieron en la época de la II República Española y la Guerra Civil.	1.Explicar a través de una exposición, personajes, situaciones históricas o partidos políticos de la España de los años 1931-1937 (Exceptuando El Golpe de Primo de Rivera).	1.1. Reproduce, imita o explicara través una exposición los siguientes personajes, situaciones históricas o partidos políticos: Clara Campoamor, Victoria Kent, Margarita Nelken, Buenaventura Durruti, Pablo Picasso, Lerroux, Manuel Azaña, Mola, Francisco Franco, Robert Capa (Fotógrafo), Matilde Landa, Frente Popular, Estatuto de Autonomía, Democracia, La defensa del arte (Antifascistas), Perdida de Cuba, Golpe de Estado de Primo de Rivera, la Batalla del Ebro, la Proclamación de la Segunda	(CD) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

		República, la Exposición Universal de París del 37. 1.2. Elabora un organigrama a partir de las exposiciones de sus compañeros e información dada por el profesor. 13. Expone o reproduce correctamente el tema que le ha tocado.	
Conocimiento de la Guerra Civil a partir de La Rioja.	2. Estudiar los rastros y huellas de la Guerra Civil en La Rioja.	2.1. Analiza e investiga la Guerra Civil en La Rioja a partir de La Barranca (monumento de la Guerra Civil situado acerca del pueblo de Lardero y que recoge restos y nombres de los caídos en el conflicto bélico). 2.2. Ofrece una opinión personal sobre los acontecimientos ocurridos durante este periodo. 2.3. Analiza objetos o monumentos históricos de la Guerra Civil. 2.4. Identifica dentro de su contexto diario (Logroño o La Rioja) lugares, objetos o aspectos relacionados con la Guerra Civil.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
El desastre del 98	1. Analizar la regencia de María Cristina a partir del desastre del 98.	1.1 Relaciona la regencia de María Cristina con acontecimientos ocurridos en 1898: turno de partidos, la renuncia de Cuba, el regeneracionismo...	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
La crisis de la restauración	2. Clasificar y explicar en un orden cronológico los hechos y sucesos ocurridos entre los años 1902-1931.	2.1. Desarrolla un eje cronológico con hechos como: la Semana Trágica de Barcelona, la crisis de 1917, la	(CMCT) (CCL) (CEC)

		radicalización del movimiento obrero, la dictadura de Primo de Rivera, el reinado de Alfonso XIII.	(CPAA) (SIE) (CSC)
--	--	--	--------------------------

BLOQUE VI. LAS CAUSAS Y LAS CONSECUENCIAS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1939-1945)

UNIDAD DIDÁCTICA 10: HOLOCAUSTO Y LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

OBJETIVOS:

- Conocimiento del origen, desarrollo y causas de la Segunda Guerra Mundial.
- Utilización de las TIC para exponer un tema histórico.
- Visualizar conflictos bélicos de la época para comprender mejor el contexto de la Segunda Guerra Mundial.
- Desarrollar sentimientos en contra del racismo y a favor de la tolerancia.
- Visitar el Museo de Historia de la Comunidad Judía de Madrid para consolidar aprendizajes y ofrecerles nuevas formas de aprendizaje.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
Exposición y reflexión del detonante y desarrollo de la Segunda Guerra Mundial a partir del uso de las TIC.	1.Exponer y reflexionar sobre los distintos aspectos que re-direccionaron la Segunda Guerra Mundial	1.1. Destaca y expone a partir de recursos digitales los detonantes, las batallas y los procesos seguidos en la Segunda Guerra Mundial: la invasión de Polonia y sus causas. 1.2. Crea y organiza distintos materiales para comprender la Segunda Guerra Mundial: resúmenes, esquemas , cronogramas...	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Reproducción de videos bélicos relacionados con el año 1942 en Europa.	2. Realizar un estudio sobre videos de: la batalla de Midway, Batalla de Alameín, la Batalla de Stalingrado y el desembarco de Normandía.	2.1. Desarrolla un material cronológico en el que aparecen las distintas batallas y hace una breve reflexión sobre los aspectos más característicos de ellas. 2.2. Diferenciar a partir de la visualización de videos las diferencias existentes (tecnológicas, armas de guerra, transportes...) 1942 y el momento actual.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Desarrollo de sentimientos u opiniones contrarias al racismo a partir del Holocausto.	3. Desarrollar sentimientos u opiniones contrarias a actitudes racistas, xenófobas o fascistas.	3.1 Desarrolla actitudes anti-racistas a partir del estudio del Holocausto. 3.2. Entiende y valora la importancia de la multiculturalidad y la negación de razas.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
Visita al museo: Museo de Historia de la Comunidad Judía de Madrid.	4. Observar y reflexionar sobre la visita al Museo de Historia de la Comunidad Judía de Madrid y consolidar los distintos aprendizajes llevados a cabo en la UD.	4.1. Identifica los aprendido en la visita al Museo de Historia de la Comunidad Judía de Madrid. 4.2. Comprende que un museo es un lugar donde se puede aprender y conocer nuevas cosas.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
Las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial	5. Enumerar y definir las distintas conferencias de paz, la creación de la ONU, los juicios de Núremberg y los cambios políticos, morales, económicos y territoriales ocurridos.	5.1. Establece una relación entre las consecuencias y la guerra a través de un trabajo escrito: pérdidas humanas, efectos morales, consecuencias económicas, cambios políticos y territoriales.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)

UNIDAD DIDÁCTICA 11: UN MUNDO BIPOLAR

OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Analizar los bloques (políticos) en los que está dividido el mundo en 1947 Conocer y elaborar un eje cronológico, un organigrama o un mural a partir del desarrollo de la Guerra Fría. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
Los dos bloques existentes en 1947	1.Realizar de un mapa en el que se reflejen la diferencia de los dos bloques existentes, junto a los nombres de los países y capitales que engloben esos dos bloques.	1.1. Realiza un mapa en el que aparecen: los dos bloques y los países que los componen. 1.2. Investiga y conoce la diferencia entre los dos bloques.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Las 4 etapas de la evolución de la Guerra Fría	2.Desarrollar de un eje cronológico en el que se establecen las cuatro etapas y los hechos y sucesos más importantes ocurridos en cada una de ellas.	2.1. Desarrolla y realiza un eje cronológico, un organigrama o un mural en el que se reflejan las cuatro etapas y las características más relevantes: <ul style="list-style-type: none"> Coexistencia pacífica (1947-1953) La crisis de los misiles (1953-1962) La máxima tensión de la crisis (1962-1973) El final (1973-1991) 	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

BLOQUE VII. LA ESTABILIZACIÓN DEL CAPITALISMO Y EL AISLAMIENTO ECONÓMICO DEL BLOQUE SOVIÉTICO

UNIDAD DIDÁCTICA 12: UN MUNDO EN TRANSFORMACIÓN I

OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Analizar las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial en Europa. Identificar el 3º mundo.
--

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

<ul style="list-style-type: none"> • Sintetizar la idea del libre comercio. • Conocer los cambios territoriales en Europa desde 1957 hasta la actualidad por medio de la realización de mapas. • Identificar las superpotencias mundiales. • Identifica en un mapa los cambios ocurridos en la desaparición de la URSS. • Reproducir o dramatizar a personajes históricos importantes de este periodo. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
Democracias y dictaduras	1. Analizar los sistemas políticos establecidos en Europa después de la Segunda Guerra Mundial.	1.1. Define democracia y dictadura. 1.2. Argumenta y enumera las características de los dos conceptos citando como ejemplos algunos países del momento (URSS, Reino Unido....)	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
Reflexión sobre la existencia del 3º mundo	2. Argumentar los pasos de la descolonización Africana que llevaron a la actual existencia del 3º mundo.	2.1. Desarrollar un mapa conceptual en el que aparezcan los sucesos más importantes de la descolonización africana: Independencia de Filipinas, Independencia de India y Pakistán, Creación del Estado de Israel, Independencia de Laos, Independencia de Camboya, División de Vietnam, Independencia de Túnez, Independencia de Camboya, Independencia de la Gran África Subsahariana, Independencia de Argelia... 2.2. Ordena cronológicamente los países que fueron independizándose.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
CEE (Comunidad Económica Europea)	3. Analizar a partir del CEE el incremento de la economía mundial y sus consecuencias.	3.1. Elabora un informe en el que se reflejan las diferentes características la CEE: mercado económico común.	(CCL) (CEC) (SIE)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

		3.2 Analiza el concepto de libre comercio.	(CSC)
Creación de un nuevo mapa Europeo.	4. Diferenciar los cambios de territorio europeo a partir de los diferentes tratados realizados desde 1951 hasta 2007.	4.1. Realiza un material original y creativo en el que se puede observar la cartografía y sus cambios a partir de los tratados de: CECA. Tratado de Roma, Acta Única Europea, Tratado de la UE, Tratado de Ámsterdam, Tratado de Niza y tratado de Lisboa.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Las superpotencias.	4. Reconocer la cartografía mundial durante los siglos XX y XXI a partir de mapas en el que aparece el país económicamente más potente en el centro del mapa.	5.1. Identifica las características de las superpotencias mundiales: poderes económicos y políticos. 5.2. Compara las proyecciones de Peters y Mercator.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
URSS y democracias populares.	6. Identificar los países bajo la influencia soviética y situarlos cartográficamente.	6.1. Identifica los países del este y los sitúa correctamente en el mapa: RDA, Polonia, Checoslovaquia, Hungría, Rumania, Bulgaria... 6.2. Explica los modelos económicos de estos países y el control político de la URSS.	(CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Ponerse en el papel de personajes históricos importantes del siglo XX.	6. Valorar los papeles que desempeñaron Gandhi, Nelson Mandela, Malcolm X y Martin Luther King a partir de una previa investigación y un debate.	6.1. Elabora los personajes para un debate y refleja sus aportaciones en la historia: el papel de Nelson Mandela en el Apartheid, Gandhi en la India, Malcolm X con sus ideas política y Martin Luther King con el racismo. 6.2. Organiza un debate con otras personas metiéndose en el papel de los diferentes personajes seleccionados.	(CD) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

BLOQUE VIII. EL MUNDO RECIENTE ENTRE LOS SIGLOS XX Y XXI

UNIDAD DIDÁCTICA 13: DE LA ESPAÑA FRANQUISTA A UNA TRANSICIÓN

OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Analizar los cuarenta años del franquismo en España. • Representar las características políticas y sociales que se daba en el franquismo • Valorar la transición española a partir de la sociedad. • Comparar la constitución de 1812 y la de 1978. • Conocer las características de la democracia en España. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
El franquismo: las consecuencias la Guerra Civil	1.Explicar los aspectos políticos, económicos y sociales que se dieron durante el franquismo en España.	1.1. Explica los rasgos de la dictadura franquista y los organismos que creo este régimen para adoctrinar y controlar el país: un régimen dictatorial, bloque económico y limitaciones de las libertades sociales, políticas y culturales. 1.2. Elabora una tabla en la que diferencia los privilegios del bando perdedor (represión) y el bando triunfante de la Guerra Civil (control del poder). 1.3. Valora los actos franquistas cometidos durante su vigencia: fusilamientos, persecuciones, censura, propaganda... 1.4. Organiza y es capaz de organizar las diferentes características que se destacan en el afianzamiento del régimen y el desarrollismo.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Representar que tipo de vida cotidiana se daba en el franquismo.	2. Investigar y reproducir la vida cotidiana en el franquismo a partir de fuentes: digitales, de papel, artísticas o humanas.	2.1 Reproduce la vida cotidiana del franquismo durante un día: se raciona la comida, no elige la ropa con la que se va a vestir, se limita a no poder gastar dinero, se priva de exponer ideas contrarias al régimen... 2.2. Analiza las diferencias políticas, sociales y económicas que se dan entre su actualidad y el franquismo.	(CD) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
La transición sin ruptura	3. Analizar el papel de la sociedad española durante la transición.	3.1. Indica los papeles del gobierno y del pueblo en la transición: la presión de E.E.U.U y Europa, de los partidos políticos del estado, del ejército y del propio pueblo. 3.2. Investiga los movimientos sociales que participaron en la transición a nivel político. 3.3. Valora el papel de los partidos políticos, bandas terroristas y de la corona en la transición.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)
La constitución de 1978	4. Comparar la constitución de 1978 con la constitución de 1812.	4.1. Compara el sistema político español de 1978 con el de 1812. 4.2. Indaga entre los artículos de las dos constituciones y saca diferencias y cosas en común.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
Democracia	5. Explica las características de la democracia en España.	5.1. Relaciona el sistema de partidos y lo compara con el actual. 5.2. Elabora una redacción en la que recoge diferentes definiciones de diferentes personas y las comenta.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)

		5.3. Enumera diferentes características de la democracia en España: sistema de partidos, poder de la monarquía y la nueva libertad que se desarrolla.	
--	--	---	--

BLOQUE IX. LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y LA GLOBALIZACIÓN A FINALES DEL SIGLO XX Y PRINCIPIOS DEL XXI

UNIDAD DIDÁCTICA 14: EL MUNDO EN TRANSFORMACIÓN II

OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Analizar el impacto de la tecnología en la sociedad. • Conocer las características de la desintegración del bloque comunista. • Desarrollar a partir de la “investigación” las situaciones de los 5 continentes en los últimos años. • Exponer un tema oralmente tras búsqueda de información en diversas fuentes. • Conocer el mundo islámico a partir de los conflictos de las Primaveras Árabes. 			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
Valoración de la utilización de tecnologías a partir del uso responsable.	1. Interpretar y conocer el uso que hacemos de las nuevas tecnologías.	1.1. Valora la tecnología actual. 1.2. Relaciona la situación social del siglo XX con la sociedad del siglo XXI a partir de la tecnología.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)
La revolución tecnológica.	2. Interpretar el papel de la tecnología en la Historia de finales del siglo XX.	2.1. Desarrolla un informe en el que se refleja la evolución de la tecnología en el siglo XX y la relaciona con el uso y la utilidad de la misma: la revolución de Internet, la libertad de prensa, sus usos a nivel histórico...	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

La desaparición del bloque comunista.	3. Analizar las situaciones políticas, sociales y económicas durante la integración de la URSS.	3.1 Elabora un organigrama en el que señala los sucesos que llevaron a la desintegración de la URSS: la caída del muro de Berlín, la reunificación de Alemania, la desintegración de Yugoslavia y el acercamiento de las antiguas democracias populares de la UE. 3.2. Define y entiende perestroika, glasnot, CEI. 3.3. Explica la separación de Yugoslavia y los países que lo componen actualmente: Bosnia y Herzegovina, Serbia, Montenegro, Croacia, Macedonia y Eslovenia.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
El desarrollo de Asia, América Latina, Asia y África a partir de un proyecto.	4. Investigar y exponer la evolución política, social y económica de la Asia Oriental, América Latina, Asia y África de finales del siglo XX hasta la actualidad.	4.1. Investiga y sintetiza hechos históricos de los cuatro continentes y desarrolla un material de estudio. 4.2. Expone y crea una dinámica que logre ser útil para la creación de material de estudio.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
Las primaveras Árabes.	5. Conocer los procesos y situaciones políticas, sociales y económicas que llevaron a crear un conflicto entre los países Islamistas y en el Norte de África.	5.1. Elabora un mapa en el que se reflejan los conflictos ocurridos en las Primaveras Árabes: (ejemplos) 5.2. Saca a relucir el rol de la mujer en los países islámicos: la necesidad de tener un papel más importante en la sociedad. 5.3. Explica la religión del islam. 5.4 Valora y reflexiona sobre la existencia de Al Qaeda y la ISIS.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)

BLOQUE X. LA RELACIÓN ENTRE EL PASADO, EL PRESENTE Y EL FUTURO A TRAVÉS DE LA HISTORIA Y LA GEOGRAFÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 15: ¿QUÉ NOS DA LA HISTORIA?

OBJETIVOS:

- Resaltar la importancia de la propaganda en los conflictos bélicos, políticos y sociales.
- Reflexionar sobre el papel de la mujer en la historia total.
- Realizar una sintaxis de ideas sobre la globalización.
- Elaborar un mural en el que se destaquen ideas que ayuden a mejorar la sociedad.
- Destacar la importancia que tiene conocer la historia para volver o no volver a repetirla.
- Comportarse como un personaje en la realización de diferentes tareas histórico en el contexto de la actualidad.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTADARS DE APRENDIZAJE	COM. CLAVE
La importancia de la propaganda en la sociedad actual y en siglos pasados.	1.Explicar el poder de la propaganda en la historia y compáralo con el actual.	1.1. Analiza la importancia de la cartelería propagandística en la Alemania Nazi y en la URSS, y la relaciona con actuales paneles publicitarios.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)
Reflexión sobre el papel de la mujer en la historia.	2. Analizar qué papel ha tenido la mujer en la historia y que derechos tiene actualmente.	2.1. Establecer conexiones entre los distintos papeles que ha tomado la mujer a lo largo de la historia: en el mundo laboral y social. 2.2. Realiza una comparación entre los países en los que la mujer tiene distintos roles a los que tiene en nuestra ciudad: comparación entre una mujer en Siria y una en Logroño, la mujer en Australia y en Logroño...	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Globalización	3. Definir el papel de la globalización en nuestros días.	3.1. Define el concepto de globalización. 3.2. Realiza una síntesis de ideas entre globalización y su papel en nuestro día a día: como le afecta y donde se puede observar su efecto.	(CMCT) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)
Elaboración de un mural: “El mejor de los mundos posibles”	4. Elaborar un mural en el que se representen las ideas conjuntas de todos los participantes y que refleje las cualidades que puedan dar como resultado el mejor de los mundos posibles (bienestar común).	4.1. Genera una serie de ideas y cualidades de un mundo ideal. 4.2. Discute y opina entre más participantes. 4.3. Realiza un mural en el que aparecen aspecto: sociales, políticos, económicos, afectivos...	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
Llevar a nuestra época actual la representación de un personaje histórico.	5. Explicar los diferentes efectos que tiene comportarse como nuestros personajes históricos preferidos en la realidad.	5.1. Elabora una investigación de un personaje histórico. 5.2. Realiza acciones del día a día reproduciendo al personaje histórico elegido: compra el pan, visita un museo, va a clase... 5.3. Reflexiona sobre los acontecimientos o situaciones que se han dado.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)

3.14 UNIDAD DIDÁCTICA DESARROLLADA

Título de la Unidad Didáctica	Bloque	Sesiones	Número de UD
Fascismo y nazismo (el ascenso de los totalitarismos)	5º	9	8

Justificación

En esta Unidad Didáctica vamos a abordar contenidos dirigidos a estudiantes del cuarto curso de la ESO. Se busca enseñar al alumno las principales causas y motivos que llevaron al ascenso de los regímenes totalitarios. Esta Unidad finaliza con el estallido de la de la 2º Guerra Mundial en septiembre de 1939.

Se busca, también, que el alumnado comprenda las fatales consecuencias que conlleva un régimen totalitario, ya sea a nivel bélico, como a nivel social, cultural y político. Gracias a este tema, pretendemos sensibilizar a los alumnos de la importancia de la multiculturalidad, de la riqueza que nos aporta, y de lo importante que es respetar las diferentes culturas y etnias que nos rodean.

Dentro de esta Unidad Didáctica se utilizará el *role-playing* como metodología para realizar una pequeña simulación de un régimen totalitario en el aula, durante un día. Con esto no se quiere enaltecer este tipo de sistema, sino al contrario, se trata de que los alumnos comprendan lo antihumano y lo cruel que son estos tipos de sistemas.

Al mismo tiempo, nos va a permitir trabajar muchos temas transversales, conocer opiniones de nuestros alumnos, dejarles tomar decisiones, tiempos de reflexión, trabajo cooperativo, dramatizaciones, interacciones... algo que hará que vean las clases como algo "lúdico", en vez de como algo aburrido y rutinario.

Objetivos

- Comprender las características de los totalitarismos: fascismo y nazismo.
- Analizar el papel de Hitler y Mussolini como líder totalitario.
- Identificar las características de la Alemania nazi.
- Llevar a cabo un *role-playing* sobre un sistema autoritario en el aula, para establecer un debate y reflexión.

- Resaltar la importancia de valores como el anti-racismo, la libertad de expresión, la igualdad de género y la democracia.
- Conocer las consecuencias que traen los regímenes totalitarios: represión, supresión de libertades, desigualdades, guerras...

Contenidos

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Com. Clave
Causas del ascenso de los totalitarismos: fascismo italiano y el nazismo.	1.Comprender las diferentes causas a ascender a los totalitarismos al poder: la Primera Guerra Mundial, Crac del 29 y el miedo a la revolución rusa.	1.1. Desarrolla una búsqueda de información a través de diferentes fuentes de términos como: fascismo, democracia, nacionalsocialismo, totalitarismo, camisas negras, antisemitismo, <i>fascio</i> , Gestapo y SS. 1.2. Elabora un mapa conceptual en el que aparecen las diferentes causas que ayudaron a que los totalitarismos se desarrollarán en Europa: excombatientes desmovilizados, ideologías ultranacionalistas, alemanes e italianos desconformes, incapacidad de afrontar la crisis, gran apoyo de inversores industriales a los fascistas...	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)
Características de a Italia fascista.	2.Analizar los diferentes acontecimientos que llevaron a tomar el poder a Mussolini y las características políticas, económicas y sociales que resultaron de ello.	2.1. Ordena los acontecimientos que llevaron a Mussolini a tomar el poder: una fuerte crisis, partidos políticos extremistas y la Marcha sobre Roma. 2.2. Conoce las características sociales, económicas y políticas del fascismo italiano: antidemocracia, anticomunismo, único líder, partido único, represión, economía apoyada en grandes	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

		empresarios, control de los medios, nacionalismo, culto al militarismo, exaltación de la violencia y mismo estilo: himnos, uniformes (camisas negras), símbolos (fascas), banderas...	
La República de Weimar (1919-1933)	3. Examinar los diferentes acontecimientos y sucesos que caracterizaron la República de Weimar.	3.1. Realiza un esquema a partir de una serie de información, resaltando ideas como: el régimen democrático Alemán (1919), partidos en la oposición (extrema izquierda y Partido Nacionalsocialista), el Putsch de Munich, hiperinflación, el mariscal Hindenburg, el Crac del 29 y crecimiento del paro.	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC)
La llegada de Hitler al poder (1933-1939): la Alemania Nazi.	4. Resaltar los sucesos que llevaron a Hitler al poder y las características de la Alemania Nazi.	4.1. Ordena los cronológicamente y destaca la importancia de sucesos como: la era del terror (miedo ante la desconfianza hacia el gobierno), las elecciones de 1932, el Incendio de Reichstag, la Noche de los Cuchillos Largos y la muerte de Hindenburg. 4.2. Reconoce a partir de una escena de cine aspectos que tienen que ver con la ideología nazi: antisemitismo, racismo, la fuerza del partido, la exaltación del líder... 4.3. Identifica características de la política interior y exterior de la Alemania Nazi: la importancia del Führer, la Gestapo, la SS, los Medios de Comunicación, el Pangerarismo, la Teoría del Espacio Vital, Economía de la	(CCL) (CEC) (SIE) (CSC) (CPAA)

		Guerra y la ruptura con el Pacto de Versalles.	
La ideología del fascismo	5. Valorar la fuerza que tuvo el fascismo después de la Primera Guerra Mundial.	5.1. Identifica características y elementos de la ideología fascista: nacionalismo, totalitarismo, elitismo, anti-racionalismo, el anti-capitalismo, simbolismos... 5.2. Lleva a cabo un <i>role-playing</i> en el que organiza y estructura un orden totalitario en una aula de 4º de la ESO.	(CD) (CCL) (CEC) (CPAA) (SIE) (CSC)

Competencias clave

- **Competencia en comunicación lingüística:** la comunicación en el aula es de máxima importancia durante el transcurso de las clases. Se trabajará durante todas las sesiones: leyendo, debatiendo, escribiendo, retroalimentándonos...
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE):** Los alumnos trabajarán de forma cooperativa, más que de forma individuales. Gracias a los procesos que hay que seguir para realizar las dramatizaciones, los alumnos tendrán la oportunidad de utilizar procedimientos como: tomar decisiones, organización, planificación, capacidades de cambio, resolución de problemas, liderato, reflexiones, conocer los puntos débiles de cada uno, conocer puntos fuertes...
- **Conciencia y expresiones culturales (CEC):** tenemos que tratar de que el alumno comprenda el pasado y lo conozca, de forma de que reflexione y cree un pensamiento crítico de su conocimiento. De esta forma el alumno podrá relacionar necesidades, acontecimientos y situaciones actuales con acontecimientos actuales. Los alumnos deben comprender el valor del patrimonio histórico y la identidad cultural.
- **Competencias sociales y cívicas (CSC):** se trabajará con contenidos que están totalmente relacionados con el día a día de nuestros alumnos. Estamos preparando seres cognitivamente y emocionalmente activos, que sean

capaces de ser competentes dentro de la sociedad. Debemos tener en cuenta que los valores son importantes y que hay que educarles en ellos.

- **Competencia para Aprender a aprender (CPAA):** cuando los alumnos realicen búsquedas de información, cuando seleccionen la información más relevante y cuando crean haber aprendido a partir de estos procedimientos, entonces serán cuando serán capaces de aprender nuevas estrategias y métodos de aprendizaje.
- **Competencia Digital (CD):** la competencia digital la trabajaremos a la hora de realizar trabajos, para desarrollar juegos y para apoyar nuestras clases.

Metodología

Dentro de esta Unidad Didáctica llevaremos a cabo nueve sesiones que estarán organizadas de forma progresiva. Comenzaremos desde los contenidos más generales (características de los sistemas totalitaristas) para acabar con los más complejos (el fascismo italiano y la Alemania Nazi). De esta forma los alumnos irán adquiriendo conocimientos poco a poco, a través de un aprendizaje significativo.

Intentaremos reducir las clases expositivas y realizar actividades interactivas para trabajar y generar los aprendizajes. Es importante enseñarles a los alumnos estrategias de aprendizajes que les ayuden a organizar los contenidos y a hacerles más sencillos la organización de información. Utilizaremos los mapas conceptuales y los esquemas para ir repasando y consolidando las enseñanzas trabajadas en clase, y como método de repaso.

Utilizaremos el *role-playing* como proyecto final de la Unidad Didáctica. Realizaremos una simulación de un régimen autoritario durante un día de clase. Para llevarlo a cabo, motivaremos a los alumnos, realizaremos una fase de búsqueda de información y preparación de la simulación, una simulación en clase y una reflexión final. A través de un guion y la coordinación con la asignatura de Educación Física, trataremos que los alumnos comprendan como funciona un sistema totalitario y las consecuencias que tiene a nivel social, económico y político. Utilizaremos 4 sesiones para ello. Nos apoyaremos en un

guion para que los alumnos comprendan qué queremos conseguir y cómo lo vamos a hacer.

El primer paso es recoger datos de todos los contenidos trabajados en la Unidad, darles un sentido e ir relacionándolos con el objetivo planteado. Los alumnos tendrán que ser capaces de generar nuevas ideas y no apoyarse únicamente en los ejemplos que les proporcionemos. Buscamos que durante las clases de un día realicen acciones o comportamientos relacionados con un sistema fascista. No les exigiremos que todo salga perfecto, sino que intenten realizarlo correctamente y sirva para lograr una futura reflexión.

Se trata de una actividad lúdica, que posiblemente les cueste entender al principio, pero que una vez la comprendan, se espera que fluya y se realice si problemas. En la película “La Ola”, se lleva a cabo una actividad parecida, pero de mayor duración. En esta película se ve la idea principal del proceso. No queremos que los alumnos se basen en ella, por lo que no se la pondremos ni les hablaremos de ella. Solamente, en el caso de que no se entienda y nos atasquemos en el proceso, la usaremos como vía de salida para poder continuar.

Durante esta Unidad nos coordinaremos con la asignatura de Educación Física. Utilizaremos esta asignatura para desarrollar aspectos del *role-playing* que no nos van a dar tiempo a desarrollar dentro de la temporalización de nuestra asignatura. Es importante establecer una buena comunicación con el profesor de Educación Física, de forma que se coordinen las sesiones y se puedan trabajar los contenidos de la mejor forma posible.

Los temas trabajados los intentaremos siempre acercar lo máximo posible a temas de interés de los alumnos o a temas que sean habituales o que tengan importancia dentro de su día a día. De esta forma podrán participar y mostrar una mayor motivación, a la vez que relacionan conocimientos previos con nuevos aprendizajes.

Los recursos digitales tendrán una gran importancia dentro del apartado de búsqueda de información. Será a través de ellos, por los que los alumnos harán las búsquedas de información. Debemos estar pendientes en todo momento y guiarles en este proceso, recomendándoles lugares de búsqueda y métodos. Al

mismo tiempo, tenemos que vigilar la información que recogen y darnos cuenta si están siendo correctas sus búsquedas o no. Durante las explicaciones utilizaremos aplicaciones que nos permitan desarrollar clases expositivas en clase o que nos permitan realizar actividades interactivas.

Para trabajar, lo haremos en grupos y de forma individual. Cuando trabajemos en grupos los alumnos se colocarán con su grupo, dispersos por la clase. A la hora de exponer, debatir o llevar a la práctica los trabajos, nos colocaremos en un círculo, de forma que todos se vean las caras y podamos establecer una comunicación más abierta.

Secuenciación

La programación está repartida en 15 Unidades Didácticas. Calculando que todas las unidades se desarrollen en el tiempo estipulado, las nueve sesiones en las que está repartida esta, se desarrollarán entre mediados de enero y principios de febrero.

La coordinación realizada con la asignatura de educación física, se intentará adecuar al desarrollo de los contenidos dentro de la asignatura de Historia.

Recursos

- **Materiales adicionales:** hojas con actividades, materiales de juegos, objetos...
- **Materiales de investigación:** libros, revistas, periódicos, fuentes digitales (Tablet)...

-Recursos digitales

- **Pizarra digital (ordenador con acceso a internet):** utilizada para proyectar exposiciones (PowerPoint), videos... y que usaremos como guía durante las clases.
- **Tablet:** utilizadas para buscar información y para jugar con aplicaciones como el Kahoot.
- **Diferentes páginas web que utilicen para buscar información.**

-Recursos de apoyo:

PowerPoint: colgado en el blog de la asignatura, en el que aparecen videos recomendados, material utilizado, actividades, páginas web recomendadas...

Actividades

1ºSESIÓN	Lugar: Biblioteca (disponibles Tablet y proyector)
<i>-Vocabulario (introducción al tema).</i> <i>-Mapa conceptual a partir de un video, para trabajar las causas de los ascensos de los totalitarismos.</i>	<p>Para comenzar con la Unidad, haremos que los alumnos a partir de libros, de enciclopedias, de Internet, etc., busquen la definición de diferentes términos relacionados con los totalitarismos. Una vez hayan terminado de buscarlas, las pondremos en común y estableceremos una pequeña reflexión sobre ellas.</p> <p>En la segunda parte de la sesión, desarrollaremos un mapa conceptual a partir de un video. En el video aparecerán las distintas causas que llevaron a los totalitarismos a lograr el poder: consecuencias de la Primera Guerra Mundial (desacuerdos con el tratado de paz por parte de Alemania e Italia), el Crac del 29 (apoyo de grandes empresas a los fascismos, desprestigio hacia los partidos tradicionales por no afrontar la crisis...) y el miedo al poder comunista por parte de las autoridades.</p>

2ºSESIÓN	Lugar: Aula grupo-clase
<i>-Rasgos básicos de los totalitarismos</i>	<p>Durante la segunda sesión utilizaremos un juego final para trabajar las características que tienen en común los totalitarismos. Primero utilizaremos la aplicación PowerPoint. Esta, nos permitirá ir colocando en sus diapositivas: los distintos totalitarismos que surgieron en Europa (Portugal, España, Italia, Alemania, Austria, Bulgaria, Grecia, Lituania, Estonia, Hungría y Polonia), sus mayores características (Nacionalismo, Totalitarismo, Elitismo, Anti-Racionalismo y el Anti-Capitalismo), sus apoyos sociales (grandes propietarios, ejércitos, iglesia...) ... Después de estas diapositivas jugaremos con la aplicación</p>

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

	<p>Kahoot (el juego lo diseñaremos nosotros mismos) y con las Tablet a un juego de preguntas de A, B, C, D.</p> <p><i>*El tema del nazismo se tratará posteriormente.</i></p>
--	---

3ºSESIÓN	Lugar: Aula grupo-clase
<p><i>-Mapa conceptual: rasgos sociales y políticos más destacables de los fascismos</i></p> <p><i>-Rasgos de la Italia Fascista de Mussolini.</i></p>	<p>Para comenzar la clase, realizaremos entre todos, un mapa conceptual sobre los rasgos más característicos del fascismo. Nuestra función es guiar a los alumnos y lograr que destaquen ideas como: los hombres superiores a las mujeres, el ejército socialmente más importante que los civiles, los miembros del partido más importantes que los que no lo son (partido único), la propia nación superior a las demás, la existencia de razas superiores (racismo), la exaltación del líder (jefe carismático), la exaltación de la guerra, el imperialismo ...</p> <p>Este mapa nos permitirá dar paso al fascismo italiano de Mussolini. Para conocer el fascismo en Italia trataremos los contenidos desde la figura y vida de Mussolini: desde que crea el Partido Nacional Fascista, el comienzo de la IGM.</p> <p>Es importante hacer hincapié en las características sociales, económicas y políticas que lo convertían en fascismo. Los alumnos deberán rellenar unas tablas con los contenidos trabajados, la 1º en la que se aprecian las características sociales, políticas y económicas de la Italia fascista y en otra los sucesos que llevaron a Mussolini a tomar el poder.</p>

4ºSESIÓN	Lugar: Biblioteca (disponibles Tablet y proyector)
<p><i>-La República de Weimar.</i></p> <p><i>-Realización de un esquema: características</i></p>	<p>Durante la cuarta sesión de esta Unidad comenzaremos explicando a los alumnos las características que rodearon a la República de Weimar. Comenzaremos explicándoles los diferentes partidos que se establecieron en ella, y su aspecto democrático, y que fue destruido por el nazismo.</p>

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

<p><i>más importantes de la República de Weimar.</i></p> <p><i>-Actividad role-playing (explicación).</i></p>	<p>Una vez explicado la república de Weimar, los alumnos por grupos, tendrán que elaborar un esquema en el que se resuman las características más importantes de este tema.</p> <p>Al final de la sesión, explicaremos a los alumnos la práctica de <i>role-playing</i> con la que trabajaremos en la 6º y 7º sesión. La práctica del juego de roles dentro de esta Unidad Didáctica consistirá en llevar a cabo un régimen totalitario durante un día en clase (durante las clases). Para ello, les aconsejaremos que comiencen a buscar información sobre cómo llevarlo a cabo y cómo realizarlo. Nosotros les daremos una hoja (<i>anexo 1</i>), en la que les explicaremos y les recomendaremos como se debe trabajar. Les avisaremos que tendrán dos sesiones de educación física (<i>anexo 2</i>) para trabajar: podrán preparar un desfile militar, un saludo, un baile, un uniforme... y dos en historia. Tenemos que dejar claro que la actividad del <i>role-playing</i> va a tener tres fases: una preparación a nivel grupal de la actividad, un desarrollo (durante las clases de un día) y una sesión de reflexión.</p>
---	---

5ºSESIÓN	Lugar: Biblioteca (disponibles Tablet y proyector)
<p><i>-La llegada al poder del nazismo (1933-1939)</i></p> <p><i>-La Alemania Nazi: a nivel social, económico y político.</i></p>	<p>Para continuar, les pondremos un tráiler de una película, en la que se resume en pocos minutos el ascenso del nazismo. Este video nos servirá como puente entre la república de Weimar y el ascenso del nazismo. Después, les entregaremos a los alumnos una hoja, donde aparecerán diferentes acontecimientos dentro del ascenso del Nazismo de Hitler desordenados, y los cuales los alumnos tendrán que ordenar. Para ello tendrán en la biblioteca a su disposición libros, revistas, Tablet... En esa misma hoja aparecerán unos ejercicios que consistirán en rellenar las características sociales, económicas y políticas (interiores y exteriores) del nazismo. Para poder rellenar estas,</p>

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

	les pondremos un video hecho por nosotros con el que tendrán la oportunidad de completar la actividad. Al final de la clase, se la entregarán al profesor, el cual se lo entregará en la siguiente sesión corregida.
6ºSESIÓN	Lugar: Aula grupo-clase
<i>-Ideología del nazismo.</i>	<p>Para comenzar con esta sesión, escribiremos en la pizarra las diferentes ideas que aparecen en el libro: “<i>Mi Lucha</i>”, escrito por Hitler. Luego les hablaremos de la Noche de los Cristales Rotos, de la solución final y de la importancia de la raza dentro de las ideas de Hitler. Dentro de esta explicación debemos resaltar el racismo, explicando el antisemitismo, el racismo... y resaltar valores como la multiculturalidad y el respeto.</p> <p>Para consolidar estos contenidos, les pediremos a los alumnos que busquen un trozo de una película que se identifique con el nazismo. Para ello les orientaremos y les recomendaremos películas: el Hundimiento, la Vida es Bella, el Niño del Pijama de Rallas... A continuación, lo mostrarán a la clase y les explicarán que refleja esa escena y que características de la ideología nazi podemos observar en ella.</p>

7ºSESIÓN	Lugar: Biblioteca (disponibles Tablet y proyector)
<i>-Reflexión sobre la publicidad.</i>	Para comenzar la sesión, les entregaremos las hojas de la sesión anterior corregidas y hablaremos sobre los diferentes acontecimientos ocurridos.
<i>-Búsqueda de información a través de diferentes fuentes.</i>	Destacaremos dos ideas principales: la importancia de la crisis en el ascenso del nazismo y el poder de los medios de comunicación (publicidad). Podemos utilizar estas dos ideas para hacer una pequeña reflexión entre los partidos que están surgiendo en la actualidad en Europa.
<i>-Role-playing (preparación).</i>	<p>Durante esta sesión comenzaremos a realizar una lluvia de ideas sobre cómo vamos a realizar un día autoritario en clase.</p> <p>Para ello cada uno dirá o explicará que acciones debemos</p>

Iker Martínez de Musitu Santiago
¿QUÉ HARÍA ÉL? EL ROLE-PLAYING PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

	<p>cumplir ese día, como debemos organizarnos, como llevaremos a la práctica estas ideas...Para ello, los separaremos en grupos pequeños e indagan en diferentes fuentes. Deberán empezar a coger ideas para realizar en la sesión de educación física.</p> <p>Al final de la clase pondremos ideas en común.</p>
--	---

8ºSESIÓN	Lugar: Biblioteca (disponibles Tablet y proyector)
- <i>Role-playing</i> (preparación)	<p>Durante esta sesión comenzaremos a dejar cerrados todos los aspectos y a revisar que trabajos han realizado durante la sesión de educación física. Tendrán una última sesión de educación física para dejar todo apunto y repasar los últimos detalles. Tenemos que tener en cuenta como están desarrollando el trabajo y si están cumpliendo los objetivos. Es de vital importancia ver que todos toman parte.</p>

9ºSESIÓN	Lugar: Biblioteca (disponibles Tablet y proyector)
- <i>Role-playing</i> (reflexión). - <i>Trabajo en valores.</i>	<p>Para terminar la unidad didáctica realizaremos una reflexión entre toda la clase de todo lo ocurrido el día que se llevó a cabo el <i>role-playing</i> en clase: si se ha cumplido el objetivo, los diferentes sentimientos que han entrado en juego, las actitudes que han desarrollado los alumnos, los temas que se han tratado, cuales parecían más adecuados, cuales menos, si las representaciones realizadas han sido adecuadas y otras cuestiones semejantes.</p> <p>Es importante ir uniando las ideas que surjan con diferentes valores como: valores de género, el no a racismo, la importancia de la democracia...</p>

Evaluación

- **Evaluación continua (60%):** la evaluación continua tendrá más importancia que la evaluación final. Esta evaluación se llevará a cabo a través de una rúbrica que tendrá en cuenta las 4 actividades generales que se realizarán en clase. En cada una de ellas, tendremos que valorar el trabajo, el esfuerzo y la actitud de nuestros alumnos. Se requerirá de los tres aspectos para conseguir realizar las actividades correctamente. Tendrán que sacrificarse y trabajar duro, para lograr cumplir los objetivos.

Puntos*	<i>El alumno realiza un trabajo que se adapta a lo exigido</i>	<i>El alumno se esfuerza y participa en la actividad</i>	<i>El alumno desarrolla su creatividad y es original</i>	<i>El alumno interactúa y busca soluciones cooperativamente</i>	<i>El alumno reflexiona y resalta ideas dentro (en debates o durante las clases)</i>
Aspectos					
<i>Búsqueda de vocabulario</i>					
<i>Mapa conceptual: ascensos</i>					
<i>Mapa conceptual: fascismo</i>					
<i>Esquema: República Weimar</i>					
<i>Ejercicio: ascenso y Alemania Nazi.</i>					
<i>Ejercicio: video (nazismo)</i>					
<i>Role-playing: régimen totalitario</i>					

**Puntuaciones: 1 (no llega al nivel exigido), 2 (llega al nivel exigido, pero muy justo), 3 (cumple lo exigido), 4 (hace muy buen trabajo) y 5 (realiza un trabajo fuera de lo común).*

- **Evaluación final (40%):** la evaluación final se llevará a cabo a través de un trabajo escrito de 8 folios. En esos folios los alumnos deberán responder a las siguientes preguntas

-Portada: elige un título para el trabajo.
-Haz un resumen de lo trabajado en clase: aspectos, contenidos... (3 folios)
-Realiza un pequeño mapa conceptual en el que aparezcan los contenidos más importantes y relaciónalos. (1 folio)
-Desarrolla una reflexión en la que se reflejen las ideas que hemos trabajado en clase.

5-PROYECTO DE INNOVACIÓN

5.1 Introducción

Mi propuesta de innovación consiste en introducir en la Programación Anual actividades que estén relacionadas con el uso del *role-playing*. Estas actividades se enmarcarán dentro de diferentes Unidades Didácticas, y servirán como actividades complementarias. Se trabajarán al final de cada Unidad Didáctica y tendrán la función de consolidar los aprendizajes trabajados y de reforzar la comprensión y entendimiento de los contenidos trabajados en la asignatura.

Esta propuesta no solo implica actividades de dramatización, sino también el trabajo previo y final que las actividades suponen. La práctica de este tipo de actividades va a suponer el desarrollo de una rutina marcada por unas pautas, que van a permitir tanto al alumno como al docente aumentar la eficacia y la mejora del trabajo, a la vez que aumenta la sencillez del procedimiento. Es importante tener en cuenta que se trabajará tanto con la dramatización, como con ejercicios de búsqueda de información, puestas en común, reflexiones, observaciones...

Este trabajo está planteado para alumnos de cuarto de educación secundaria obligatoria, puesto que creo que es el curso más adecuado para realizarlo, y el cual nos permite centrarnos únicamente en la historia. Respecto a los beneficios y ventajas que nos otorga el *role-playing*, me remito a lo recogido en el apartado de Marco Teórico. En él, e justificado la eficacia y la importancia de este método y he resaltado los puntos fuertes que aporta tanto a la educación integral de una persona, como a la educación dentro de un aula de Ciencias Sociales.

Mi propia experiencia, tanto como docente y como alumno me han enseñado que la educación debe dar un paso nuevo. La dirección de este paso he creído conveniente que esté dirigida hacia una educación activa, reforzadora y que rompa las rutinas establecidas en la mayoría de centros educativos. Esta propuesta no es más que una forma de hacer lograr que los alumnos consigan ver la Historia como algo valioso y útil, que les haga pensar a la vez que disfrutar, y que desarrollará su espíritu crítico, interactuar y lograr entender que la

educación no es un mero trámite social, sino que tiene sus objetivos y su importancia en nuestras vidas.

5.2. Objetivos

Una vez planteado el proyecto de innovación, los objetivos que se quieren conseguir son los siguientes:

- Aprender diferentes métodos de búsqueda de información. Antes de llevar las actividades de dramatización a cabo, los alumnos deben preparar y hacer una búsqueda de información. Para ello, tendremos que aconsejarles y guiarles en ese proceso, ya sea ofreciéndoles las fuentes o revisando las fuentes que ellos mismos escojan. Con este tipo de ejercicio que les aproximará a la investigación, podrán mejorar su comprensión lectora y la organización de información.
- Desarrollar un sistema de enseñanza basado en el aprendizaje significativo. Los alumnos llevarán a cabo las actividades después de haber trabajado en clase distintos contenidos. Gracias a esto, los alumnos empezarán a buscar información conociendo y habiendo trabajado anteriormente con esos contenidos. De esta manera, la búsqueda de información que realicen para llevar a cabo el proceso, será una forma de ampliar información y de generar nuevos puntos de vista y reflexiones.
- Fomentar capacidades como la empatía, el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Dentro del propio proceso, se desarrollarán estas tres capacidades a la hora de: planificar, observar, dramatizar e interaccionar, realizando un análisis reflexivo posterior.
- Favorecer la comunicación y las habilidades interpersonales en los alumnos. Los diferentes procesos que se llevan a cabo dentro de estas actividades y el propio trabajo cooperativo generarán situaciones que supongan conflictos y problemas. La resolución de estos implicará la utilización de habilidades sociales, mejorando resoluciones de problemas en grupo y la convivencia en el aula, tanto entre los propios alumnos, como entre los alumnos y el docente.

- Mejorar la comprensión y el entendimiento de los aprendizajes llevados a cabo en el aula. La historia a veces resulta difícil de comprender, es por eso que hay que desarrollar simulaciones, que nos permitan acercarnos a distintos puntos de vista sobre ella. Los alumnos tienen que llegar a reflexionar con preguntas como: ¿Qué sentían los personajes que la vivieron? ¿Qué harían en este momento?... Y de esta forma eliminar perjuicios, permitiéndoles acceder a contenidos que no están en el propio currículum.

5.3. Metodología

Este proyecto de innovación se va a llevar a cabo dentro de una programación anual. Las actividades se realizarán en las últimas sesiones de cada Unidad Didáctica, que componen la programación. Si la temporalización no nos lo permite por falta de tiempo podremos utilizar como solución: la coordinación con la asignatura de Educación Física. Esta, tiene un bloque dedicado a la dramatización, que nos permite llevar a cabo nuestras actividades.

Para la realización de estas actividades utilizaremos distintos tipos de metodologías:

- Trabajo individual y trabajo cooperativo: los alumnos trabajarán en algunas fases individualmente y en otras cooperativamente, reforzando los dos tipos de aprendizajes.
- Aprendizaje por descubrimiento: dentro de este tipo de metodología tendremos en cuenta procesos de búsqueda de información, seguimiento del proceso del alumno y distintas técnicas y estrategias de aprendizajes.
- *Role-playing*: estará presente en las dramatizaciones, representaciones...
- Utilización de rutinas: las pautas a seguir dentro de las actividades tendrán un orden y serán semejantes, para lograr que el alumno desarrolle una rutina que le permita realizar de forma más sencilla las actividades.

Pautas para la realización correcta del desarrollo del role-playing

Para el correcto desarrollo de la dramatización hay que aplicar cuatro pasos. Estos cuatro pasos se podrán modificar o adaptar si la actividad lo requiere. Las siguientes cuatro fases están extraídas, elaboradas y sintetizadas del proceso que según Martín García, X. (1992, p.64) se debe llevar a cabo en el modelo clásico del *role-playing*:

1- **Motivación.** El objetivo de esta fase es crear en el aula un clima de confianza y participación. La motivación y el interés, junto a la atención, son las caras de una misma moneda. Se debe intentar siempre que los alumnos reconozcan el problema que se plantea. En muchas ocasiones habrá que dejar una especie de “carta abierta”¹¹ a los alumnos, para que lleven la actividad a su campo, logrando una mayor motivación e interés.

2- **Preparación de la dramatización.** En esta fase el docente deberá aportar la información necesaria para desarrollar la actividad. En esta información o explicación deberá aparecer detallado cual es el objetivo, qué personajes intervienen y qué situación o escena concreta se dramatiza. Para este paso, podemos dejar a los alumnos un breve escrito en el que aparezcan los tres aspectos anteriores redactados, de forma que les sirva como guion y ayuda durante la actividad y su preparación.

Después de obtener la información anterior, los alumnos deberán buscar y simular diferentes investigaciones para lograr obtener todo lo que necesiten sobre su personaje. Es de gran interés que el alumno pueda asumir roles diferentes al personal, de tal forma que se vea forzado a buscar argumentos distintos a los propios y a ponerse en el lugar del otro.

Si se considera necesario, el profesor entregará a cada personaje un pequeño escrito donde figuren sus rasgos de personalidad más característicos, o un guion donde se resalte lo más importante sobre el papel a representar. En muchas ocasiones no todos los alumnos participarán de forma directa en las representaciones, así que ocuparán la postura de observadores durante un cierto tiempo. El profesor debe informar a los alumnos sobre cómo deben realizar

¹¹ Carta blanca: dar libertad de acción (*Wordreference*). Es decir, dar a una persona o grupo de personas una serie de libertades para actuar.

su función de observadores, subrayando la importancia de sus apreciaciones en el análisis de la representación y en la calidad del debate posterior. El docente les deberá hacer saber que no pueden hablar hasta que la representación haya finalizado.

3- **Dramatización.** Durante la dramatización de los alumnos intentan asumir su rol acercándose lo más posible a la realidad y esforzándose por encontrar argumentos convincentes que hagan creíble su postura. Se recomendará la utilización de objetos, disfraces, decorados... El diálogo entre los distintos personajes no está previamente preparado, por tanto, la improvisación y el tener que situarse en un punto de vista ajeno requieren por parte del individuo un esfuerzo considerable, que no conviene mantener durante mucho tiempo. Una vez hayan surgido elementos suficientes para el debate, el profesor pondrá fin a la interpretación.

Para facilitar y no entorpecer enormemente la observación de la escena, es conveniente que el grupo de observadores esté situado de tal manera que pueda ver y escuchar sin dificultad a los distintos personajes. Colocarlos en semicírculos con los actores frente al grupo suele ayudar a este fin.

4- **Debate.** En esta última fase se evaluarán los distintos elementos de la situación que ha sido interpretada: si se ha cumplido el objetivo, los diferentes sentimientos que han entrado en juego, las actitudes que han desarrollado los alumnos, los temas que se han tratado, cuales parecían más adecuados, cuales menos, si las representaciones realizadas han sido adecuadas y otras cuestiones semejantes. Sería como un pequeño análisis de todo lo ocurrido durante la actividad. En él lo importante es que se reflejen todo lo que han visto y les ha parecido curioso.

El interés real del grupo por el problema y el grado de implicación tanto intelectual como afectivo también son factores decisivos para la discusión. La búsqueda de nuevas soluciones y alternativas al conflicto, la transferencia a situaciones reales y cercanas a los alumnos, a medir las consecuencias de las distintas decisiones y el intento por llegar a establecer conclusiones como grupo son los elementos que debe tener presente el educador a fin de explotar al máximo esta fase.

Si se considera oportuno una vez finalizado el debate, se puede repetir la interpretación mejorando la situación o añadiendo unos objetivos diferentes o cambiando los papeles.

Rotura con la escuela tradicional

Uno de los obstáculos más importantes que podemos encontrarnos dentro del proceso de mejora de la educación, es la existencia de la metodología heredada de la escuela tradicional. Este tipo de metodología alineadora y anti-inclusiva, nos impide desarrollar en ocasiones un proceso educativo con metas más altas. He elaborado una tabla en la que se puede apreciar cómo nuestra técnica rompe totalmente con la escuela tradicional y se adapta a los alumnos y a sus capacidades. Para la confección de esta tabla, he sintetizado y he analizado información de textos escritos por autores como: Miguel López Melero (2011, pp.37-54), Mario Grande de Prado y Víctor Abella García (2010, pp.56-84).

ESCUELA TRADICIONAL	EL ROLE PLAYING EN EL AULA
El desarrollo del individuo como proceso natural de maduración.	El desarrollo depende de influencias socioculturales. Se tiene en cuenta una evaluación en función de la capacidad para construir estrategias generales y específicas que le posibilite saber resolver situaciones problemáticas presentes y futuras y no sobre el material de aprendizaje adquirido.
Actividad formal y rutinaria	Actividad lúdica
Motivación externa	Búsqueda de automotivación y motivación para aprender a aprender
Conocimientos fraccionados	Conocimientos globalizados
Imita y copia conocimientos	Creatividad y construcción de significados nuevos
Rigidez y autoritarismo	Auto-organización del conocimiento e investigación

Dogmatismo científico	Pensamiento crítico
Grandes hechos y contenidos sin actualizar	Concede importancia a pequeñas informaciones y búsqueda de contenidos actualizados
Lecturas obligadas	Motivación para la lectura
El profesorado no tiene tiempo para interactuar	Interacción entre compañeros y el docente
La comunicación es baja	Búsqueda de la potenciación del diálogo
Gran énfasis por la competitividad	Se busca la colaboración del grupo
Trabajo individual	Trabajo colectivo e individual
Valores teóricos	Capacidades como: la empatía, las tolerancia, la toma de decisiones, la responsabilidad...
Formación para el futuro	Formación adaptada a su día a día
Clases coercitivas	Libertad de movimientos y expresión
Uniformidad	Multiculturalidad

5.4. Actividades desarrolladas

Las siguientes actividades han sido diseñadas, a partir de diferentes ejercicios que conozco y con los que he trabajado anteriormente. Sirven como ejemplo de las actividades que se pueden llevar a cabo aplicando el *role-playing* en el aula. Estas actividades servirán para reforzar, consolidar y ampliar aprendizajes y conocimientos que se han trabajado durante los diferentes temas.

- Representaciones de cuadros: en esta actividad los alumnos trabajarán en grupos. Cada grupo tendrá un cuadro. Ese cuadro deberá ser representado delante de los demás compañeros. Durante la representación, los demás compañeros (observadores), tendrán que preguntar sobre las características y el contexto histórico del cuadro. El grupo que en ese momento esté dramatizando deberá contestar a las preguntas de la forma más correcta posible.

- Reproducción de diferentes sistemas de gobierno: para llevar a cabo este tipo de actividad, todos los alumnos de la clase deberán trabajar juntos. Esta actividad consiste en remarcar los aspectos (sociales, económicos y políticos) más importantes de un sistema gubernamental (autoritario, democrático...) y llevarlo a cabo en clase de forma diferentes: organizando las clases a partir de la estructura social utilizada por el gobierno, seguir una serie de normas en clase relacionadas con el sistema legislativo de ese tipo de gobierno...
- Debates: esta actividad consistirá en prepararse distintos tipos de personajes o grupos (políticos, sociales...) históricos y entablar una discusión a partir de una “situación” o “conflicto”. El objetivo consiste en lograr llegar a un acuerdo e intentar defender las ideas expuestas a través de argumentos que caractericen a los personajes.
- Representación de personajes históricos reales: la actividad se trabajará individualmente y se tendrá que escoger un personaje para dramatizarlo. Una vez interiorizado el personaje, se podrán llevar a cabo dos actividades diferentes:
 1. “Quien soy”: en esta primera actividad, el alumno tendrá que hacer que sus compañeros por medio de preguntas logren adivinar quién es. Podremos añadir distintas variables: no decir una serie de palabras, solo contestar a preguntas que tengan como respuestas nombres...
 2. “Mi personaje favorito por un día”: dentro de esta actividad el alumno tendrá que realizar una tarea comportándose y actuando como si fuera su personaje: ir a la compra, jugar con sus amigos, pasear por su pueblo, ir a tomar algo a un bar... y después hacer una reflexión sobre las diferentes cosas y acontecimientos que le han ocurrido.

6-CONCLUSIONES

Una vez presentada toda la estructura del trabajo, es momento de sacar conclusiones sobre el pensamiento que lo vertebra. Este trabajo ha surgido de la necesidad que veo en la mejora de la calidad de la educación. La enseñanza de la Historia se encuentra en un momento en el que se tiene que volver reflexiva y pensar si quiere seguir en el camino tradicional de la enseñanza, o sumarse a una nueva enseñanza, a la que se acceda a través de nuevas metodologías y valores. Quiero resaltar, que no se tiene porqué optar por una o por otra únicamente, existe la posibilidad, de combinar las dos. Este tipo de cambios o procesos, no se toman de un día para otro, consisten en ir poco a poco, dando pequeños pasos y comprobando la efectividad y resultados de cada uno de estos.

Uno de estos pasos es el cambio de papel del alumno dentro de la educación. Inconscientemente llegamos a pensar que los alumnos van a la escuela a estudiar conocimientos históricos inamovibles, que carecen de sentido fuera del contexto al que pertenecen. La historia, es nuestro pasado, es la forma que tenemos de comprender el presente, pero no podemos llegar a comprender este presente, si no entendemos el pasado. Esta tiene que plantearnos un escenario de reflexión y debate que nos permita llegar a crear analogías con nuestro presente.

A la hora de elegir el *role-playing* como una metodología para la educación, he tenido en cuenta los aspectos anteriores. Cuando hablamos de lograr que el alumno interprete diferentes roles y que intente desarrollar pensamientos distintos a los suyos, pensamos que es algo complejo y muchas veces surrealista. No llegamos a entender los beneficios y las ventajas que nos aporta. La empatía nos lleva a desarrollar nuevas habilidades y capacidades, que permiten romper a los alumnos con los prejuicios que atribuyen a la propia Historia.

No obstante, llevar a la práctica el juego de roles es algo que necesita de una gran participación y motivación por parte del alumnado. En las actividades que se destacan en el trabajo, he hecho mucho hincapié en las diferentes fases que

se deben seguir. Es de vital interés desarrollar una rutina, que convierta estas actividades en ejercicios más simples y más rápidos de desarrollar, y que evite estados de confusión en los alumnos. Es importante que el alumno juegue diferentes papeles en el aprendizaje por descubrimiento: búsqueda de información, dramatización de los roles y un análisis de todo el conjunto de procedimientos seguidos en el proceso. Se tiene que reflexionar y crear entre los alumnos un campo de debate. Serán ellos mismos quienes poco a poco vayan cambiando su visión sobre la Historia y creando analogías con su propia realidad.

Aunque en el trabajo solo se presente una Unidad Didáctica desarrollada, las actividades se han desarrollado durante una programación anual de 4º de la ESO. Hay que distribuir y utilizar estas actividades para consolidar aprendizajes. En este caso, yo he colocado las actividades de *role-playing* al final de cada Unidad, de forma que se puedan utilizar contenidos anteriormente trabajados y ampliar los contenidos durante la búsqueda de información y preparación de las actividades. Otra idea a resaltar dentro de este apartado es la dificultad de elegir para el docente los contenidos con los que va a trabajar el juego de roles. Para ello, tenemos que tratar de conocer las motivaciones e intereses de nuestros alumnos y en muchas ocasiones escucharles a ellos, darles la oportunidad de que escojan o participen que actividades quieren hacer y cómo las quieren trabajar. Muchas veces el docente fallará en este aspecto, como en cualquier otro, pero tendrá que aprender de los errores cometidos en la selección de contenidos y actividades, y de esta forma ir mejorándolos y haciéndolos más interesantes y efectivos.

El nivel de 4º de la ESO no ha sido elegido al azar. Se trata de un curso en el que los contenidos pertenecen exclusivamente al ámbito de la Historia, permitiéndonos trabajar con personajes históricos, cuadros de arte, sistemas de gobierno... ampliando nuestro campo y dándonos la oportunidad de desarrollar más actividades y más variadas. Si bien es cierto, que en este curso existe una reducción de horas en la asignatura de Historia, respecto a las de Historia y Geografía de cursos anteriores. Este asunto nos puede llegar a causar problemas con el horario y dejarnos sin tiempo a la hora de realizar las actividades propuestas. Es por eso que como solución he recomendado la

coordinación docente, en este caso con la asignatura de Educación Física, en la cual se trabaja la dramatización. Este procedimiento es algo necesario y muy importante dentro de un área educativa y que nos va a permitir y nos va a facilitar temas como: problemas de horarios, aumentar los contenidos trabajados, distintas perspectivas...

La evaluación en este tipo de actividades no se puede realizar a través de un examen escrito. Tenemos que conseguir que el alumno comprenda que lo más importante no es la evaluación, sino que el procedimiento es lo más importante, el cómo hemos logrado alcanzar el objetivo que nos planteábamos. El alumno tiene que darse cuenta de que lograr entender los contenidos y conseguir generar reflexiones e ideas válidas es la pieza clave de la enseñanza. El tema tratado en la Unidad Didáctica, la ascensión de los totalitarismos al poder después de la Primera Guerra Mundial, llevado a la práctica con el *role-playing*, va a poder permitir a los alumnos y al docente resaltar la importancia del proceso sobre una prueba de evaluación. Ellos mismos después de un proceso en el que toman decisiones, utilizan sus aprendizajes para crear, se familiarizan con los contenidos, sienten que son parte de algo... podrán sentir que han aprendido cosas importantes para ellos mismos o que han entendido conocimientos, sin la presión de una prueba final. Tengo que destacar, que trabajar temas tan actuales como este, con este tipo de metodologías, va a permitir al alumno a la vez una de las ideas que hemos resaltado antes: generar una analogía entre la historia y su propia realidad.

Respecto a la realización de este Trabajo de Fin de Máster, decir que me ha servido de pretexto para hacer una revisión de todo lo aprendido durante los últimos 5 años en el área educativa. En este he reflejado cómo quiero llevar en un futuro mi proceso de enseñanza-aprendizaje, por qué valores me decanto y cuáles son los verdaderos objetivos que tiene la enseñanza. Todo trabajo previo y de planificación, como puede ser la realización de la programación, puesto que permite que te replantees y reflexiones sobre diferentes temas.

7-BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, L.M. (2015). Role-playing basado en cine de género histórico y enseñanza de la historia. *Tecnologías para el aprendizaje en ciencias sociales. Íber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 80, 48-56. Recuperado de: <http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/Acosta.pdf> [consulta: 10/06/2017]
- Bezanilla, J.M., y Miranda, Ma. A. (2013). La socrionomía y el pensamiento de Jacobo Levy Moreno: una revisión teórica. Congreso Virtual Interpsiquis 2013, 1-18. Recuperado de: <http://www.psiquiatria.com/bibliopsiquis/assetstore/14/12/44/14124496168921662703687210410607344081> [consulta: 10/06/2017]
- Brell, M. (2006). Juego de rol. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*, 33,104-113.
- Cantón Mayo, I. (2001). Nueva organización escolar en la sociedad del conocimiento. *Bordón*, 53 (2), 201-214.
- Cruz Aponaseko, A. (2012). La función de lo imaginario en el juego. *U.N.R Journal*, 9, 1432-1437.
- De la Calle Carracedo, M. (2015). Tendencias innovadoras en la enseñanza de las ciencias sociales. Hacer lo invisible visible. En Hernández Carretero, A., García Ruíz, C.R., y de la Montaña Conchiña, J.L., *Una enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas*. Valladolid, pp.67-80.
- Delacôte, G. (2009). *Enseñar a aprender con nuevos métodos*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Dolors, Q. (2004). Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Íber*, 40, 7-22.
- Garaigordobil, M. (1995). Evaluación de una intervención psicológica en indicadores del desarrollo moral. *Boletín de Psicología*, 49, 70-77.
- García Barrera, A. (2015). Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del role playing online. *RED-Revista de Educación a Distancia*. 45 (4), 0-20. Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/45/alba.pdf> [consulta: 10/06/2017].

- Grande de Prado, M. & Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *TESI (Teoría de la Educación Sociedad de la Información)*. Salamanca, 11 (3), 56-84.
- Hernández Cardona, F.X. (2010). ¿Problemas de historia? *Íber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 63, 18-24.
- López Melero, M. (2011). Barreras que impiden la escuela inclusiva y algunas estrategias para construir una escuela sin exclusiones. *Innovación educativa*, 21, 37-54.
- Martín García, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, lenguaje y educación*. 15, 63-67.
- Pagés, J. (1994). La didáctica de las Ciencias Sociales, el currículum de historia y la formación del profesorado. *Signos. Teoría y práctica de la educación*, 13, 38-50.
- Prats. J. (2000). Dificultades para la Enseñanza de la Historia en la Educación Secundaria: reflexiones ante la situación española. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales. CREDI*, Madrid, 5, p.71-98.
- Prats, J. y Santacana. J. (1998). Enseñar historia y geografía. Principios básicos *Ciencias Sociales. Enciclopedia general de la educación*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, 3.
- Prats, J., y Santacana, J., Lima Muñiz, L., Acevedo Arcos, C., Carretero Rodríguez, M., Miralles Martínez, P., y Arista Trejo, V. (2011). ¿Por qué y para qué enseñar historia? En Prats, J., Santacana, J., Lima Muñiz, L., Acevedo Arcos, C., Carretero Rodríguez, M., Miralles Martínez, P., y Arista Trejo, V., *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en Educación Básica*. Barcelona: Graó, pp.18-64. Recuperado de: http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf [consulta: 14/06/2017].
- Prieto Jiménez, E. (2008). *El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social*. Foro de Educación, 10, 325-345.
- Tedesco, J.C. (2011). Los desafíos de la educación básica en el Siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación*, 55, 31-47. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/rie55a01.pdf> [consulta: 04/03/2017].
- Valverde Berrocoso, J. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. *Tejuelo*, 9, 83-99.

Páginas web:

-UNESCO. Utilizada para la visualización de los seis objetivos que propone la UNESCO para la educación:

<http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/education-for-all/efa-goals/> (Última vez visitada: 06/06/2017)

ANEXO 1: hoja para la actividad de *role-playing* de la UD desarrollada

8º ROLE PLAYING: SIMULACIÓN DE UN REGIMEN TOTALITARIO (SIMPLE)

Después de haber trabajado cuales fueron las consecuencias del ascenso de los regímenes totalitarios, rasgos característicos de los fascismos, la Italia Fascista de Mussolini y la República de Weimar, tenemos que empezar a preparar la forma de organizar una organización totalitaria para desarrollarla durante un día entero de clase. Antes de comenzar con este proyecto, trabajaremos primero la Alemania Nazi, para dejar terminado el tema y poder centrarnos únicamente en este trabajo.

1º Fase: preparar la interpretación.
2º Fase: el día que lo llevemos a cabo.
3º Fase: generar una reflexión sobre todo lo que hemos sentido, pensado, realizado...

¿Qué tenemos que conseguir?

Tenemos que conseguir que, durante un día en clase, nos comportemos y nos organicemos como si estuviéramos en un régimen totalitario. Para ello, tendremos que decidir cuáles son las características de este tipo de régimen y como llevarlo a cabo. Tenemos que conseguir reflejar diferentes características y formar nuestro propio régimen. No vale todo, es decir, es una simulación, no se aceptarán comportamientos prohibidos en la escuela como: pegar, insultar, faltar el respeto... Se busca que seáis ocurrentes e imaginativos y que durante un día sintáis que sois parte de un sistema autoritario.

¿Cómo lo vamos a conseguir?

Tendremos para trabajar cuatro sesiones. Dos en la asignatura de historia y dos en la de educación física.

HISTORIA	E.FÍSICA
1ª Sesión: en la primera sesión tendréis que lograr entre todos resaltar las características más importantes de un régimen totalitario. P.E: tienen un líder, dependen de un solo partido, admiran la faceta militar, tienen unas ideas... <i>*Primero trabajaremos en grupos pequeños y luego uniremos ideas.</i>	2ª Sesión: en educación física tendréis que elaborar aspectos que vayáis a reproducir. P.E: un tipo de saludo, un tipo de desfile, algo que os diferencie de los demás, un mismo color...
2ª Sesión: en la segunda sesión tendremos que pensar como llevar a cabo nuestra interpretación: que ideas vamos a resaltar, que puesto va a ocupar cada uno... A la vez tendremos que ir pensando como lo vamos a llevar a cabo: a partir de un horario, dependiendo la asignatura (de una forma u otra) ... P.E: <ul style="list-style-type: none">• En la asignatura de plástica realizaremos una bandera con nuestro símbolo• En la asignatura de lengua recitaremos nuestro canto mientras hacemos nuestro desfile.• Durante todo el día elegiremos un líder, no respetaremos las ideas de gente que no pertenezca a nuestra clase, no permitiremos propaganda que no sea nuestra...	4ª Sesión: tendréis la oportunidad de terminar todo lo que hemos trabajado.

¿Por qué trabajamos de esta manera?

- Es una manera de que accedáis a diferentes fuentes de información y utilicéis aprendizajes trabajados en clases para desarrollar nuevos aprendizajes.
- Os ayudará a ver un régimen totalitario desde una perspectiva nueva. Trabajareis la empatía.
- Llegareis a plantearos ideas y reflexiones que antes no os habríais replanteado.
- Interactuareis con vuestros compañeros y desarrollareis habilidades interpersonales.
- Tomareis decisiones y decidiréis que vale y que no.

Un pequeño guion que podéis seguir:

1. ¿Qué rasgos tienen los regímenes autoritarios?
2. ¿Cómo van a ser los nuestros?
3. ¿Cómo queremos llevar a cabo ese día nuestro régimen?
4. ¿Qué aspectos tenemos que trabajar?
5. ¿Necesitamos materiales o algún otro tipo de recurso?

La última fase: reflexión.

- ¿Qué os ha parecido esta actividad?
- ¿Cómo os habéis sentido?
- ¿Qué resaltaríais?
- ¿Habéis aprendido algo que antes no sabíais?
- ¿Hay relación entre esta situación y alguna de la actualidad?
- ¿Creéis que existen aún organizaciones con este tipo de ideologías?
- ¿Cómo afectan a nivel social, económico y político estos tipos de regímenes?
- Carta blanca:

ANEXO 2: criterio de evaluación dentro de la asignatura de Educación Física, donde se apoya la coordinación.

2. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de expresión corporal y otros recursos. 2.1 Utiliza técnicas corporales, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad. 2.2 Crea y pone en práctica una secuencia de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado. 2.3. Colabora en el diseño y la realización de bailes y danzas, adaptando su ejecución a la de sus compañeros. 2.4. Realiza improvisaciones como medio de comunicación espontánea.